
掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.220
走近业界
2014年游戏开发者大会报道
研究中心
牧场物语 连结新天地 3DS
《最终幻想X -2》中文版
一周目Complete率100%攻略 PSV
攻略透解
战国无双4 PSV / 耀西新岛 3DS
英雄银行 3DS / 暗魂献祭Delta PSV
口袋妖怪战斗方块 3DS
JUMP全明星 胜利之战 PSV
赠品
《战国无双4》书签

共斗频道，火热开播啦！

共斗频道 VOL.1

由《游戏机实用技术》和《掌机王SP》共同制作的网络视频节目——共斗频道，主要为大家介绍家用机、掌机上的联机协力型游戏，希望通过这个节目，能在让更多的玩家领略到共斗游戏的魅力以及联机合作的乐趣。

《游戏机实用技术》
官方博客
http://www.tudou.com/home/Gamehalo



视频观看地址
http://www.tudou.com/programs/view/tCOAw_ivwzk



共斗企划

盘点时下林林总总、风格各异的共斗游戏。





共斗黄金眼

《暗魂献祭Delta》全方位评测。





共斗现场

小编欢乐联机视频，第一次是由《掌机王SP》小编阿鲁带着《游戏机实用技术》的稀饭、哪尼和八重樱一起体验刚发售不久的《暗魂献祭Delta》。











救赎或牺牲？
还是遵从命运的安排吧！

系统详解 新魔物战法要点

攻略透解 P107 暗魂献祭Delta PSV

系统革新详尽解析
无双演武全任务条件
部分秘藏武器打法

命运相交、火花四溅！

PSV 战国无双4 攻略透解 P134



封面用图：战国无双4
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.220

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：DS46hd



目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

事件 EVENT

SCEA发生重大人事调整，社长兼CEO杰克·特雷顿退任



SCEI宣布，曾多次出席重大发布会、为PS系主机在美国普及立下重大功劳的SCEA的社长兼CEO杰克·特雷顿于今年3月31日与公司签订的劳动合约期满，届时这位玩家们所熟悉的“小胖”将从目前的工作岗位卸任。而接替特雷顿先生担任SCEA一把手的是原SNEI（索尼网络娱乐国际公司）的EVP兼COO肖恩·雷敦，这位新老大已于4月1日正式上任。

杰克·特雷顿于1995年加入SCEA，是SCEA创立初期的元老之一，为PS系家族所有主机在北美的发售做出了巨大贡献。特雷顿在任期间，PS2在北美实现了5000万销量，不仅如此，加拿大、中南美的业绩也得到了极大的扩展，而最近发售的PS4在北美发售仅用了24小时就达成了百万实际销量，自然也少不了特雷顿的功劳。特雷顿先生如是说：“在SCEA19年的工作经验，对我来说是特别充实和精彩的经历。现在，我要与充满才能的SCEA各位成员、以及激情洋溢的索饭们告别了，这对我来说非常遗憾，但我也非常期待人生走向了新的起点。在这里，我要再次感谢SCEA的各位同事们、商务合作伙伴们，以及20年来不断支持着我们追求革新娱乐方式的PS粉丝们。PS家族是在各位的支持下才能成长至今的，衷心希望她今后能获得更大的发展。”

而新上任的肖恩·雷敦，相信一直以来关心PS家族的玩家们也不会陌生。雷敦至今已经为PS家族效劳15年，之前曾在SCE全球工作室的伦敦工作室从事游戏制作管理工作8年之久，并且也担任过SCEJ的总裁，2010年SNEI建立的时候，他也作为其中一员加入到了SNEI。肖恩·雷敦表示：“能够成为引领次世代游戏体验的SCEA的一员，我感到非常之荣幸。给玩家们传递感动、不断为他们提供超出预期的革命性游戏体验，是SCEA不可动摇的信念。在PS4在全球日新月异地取得好成绩的这一最好的时期加入PS家族，我发自内心地期待，能够携手各大软件开发商、流通公司、以及网络服务公司们，为玩家们带去只属于PS家族的魅力。”

而目前SCEI社长兼集团CEO安德鲁·豪斯先生则这样评价杰克·特雷顿：“与杰克共事近20年，深深感谢他出众的领导力，以及他为SCEA业务以及PS品牌发展做出的贡献，也预祝他在今后的人生道路上能够继续活跃。”与此同时，豪斯先生也对肖恩能够加入SCEA表示欢迎，“肖恩的管理能力、对游戏业界的深刻见解、以及对事业的献身精神，使我们获得了更大的推进力，因此我确信今后PS这一品牌也能独占次世代游戏的鳌头，继续提供革命性的游戏体验。”豪斯先生如是说。

3月13日

公布多时但一直未有新情报释出的PSV版《机器人笔记》，终于有了进一步消息。5pb.宣布，PSV版的标题将会由原本的《机器人笔记》改为《机器人笔记 精英版》（ロボティクス・ノーツ エリート），发售日则为今年6月26日。《机器人笔记》是继《混沌之脑 诺亚》、《斯坦因之门》之后、科学AVG系列的第三作。PSV版不仅将针对画面进行3D化重制，还将对剧情进行重新构筑，并加入新的剧情动画。除了普通版之外，游戏还将推出限定版，除了完整版游戏之外还将包含游戏的官方设定集一本，其中将会收录本作画师福田知则绘制的精美插画，共88页；此外，其中还将附带一张蓝光光盘，收录PS3版原作和PSV版中的高品质动画以及游戏的宣传预告影像。



3月14日

之前为大家报道过3DS版《Persona Q 暗影迷宫》将会推出3DS LL主机同捆版的消息，而本日，Atlus终于公布了其限定版3DS LL主机的造型。该同捆限定版名为“天鹅绒版”，同捆主机的设计也以系列玩家们所熟悉的天鹅绒之屋为主题，以蓝色为主色调。主机的正面以“Persona全书”为图案，看上去充满了神秘色彩，而主机的底部则是本作中出现角色的集合。这款“天鹅绒版”同捆主机，将与普通版游戏一样于今年6月5日发售。该同捆版中附带的游戏为实体版本，相信更符合传统游戏玩家们的需求，售价则为25380日元，相信届时必是粉丝们争相入手的宝物。



3月19日

Spike Chunsoft宣布，PSV版《弹丸论破1・2 再装填》的数字下载版将会进行期间限定的打折销售，只要是PS+会员，即可在4月2日起至4月15日期间，以半价2417日元的价格购买本作的下载版，可谓非常超值。另一方面，拆成两款作品发售的本作的繁体中文版，2代也决定了发售日，其官方名为《超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园》，游戏将于今年4月24日发售，实体版售价348港币，下载版售价313港币。其实体版还将同时推出限定版，售价为468港币，其中除了游戏之外还包括了点阵风格的橡胶钥匙扣一个，以及游戏角色原创明信片一套，共18张。从限定版包含的物品来看，469港币的售价并不算很超值。



3月20日

随着PSV平台最新共斗大作《自由之战》发售日的释出，其限定版的消息也浮上了水面。据悉，《FAMI通》的购物网站ebten将会独家推出本作的“FAMI通限定版”。除了游戏本体之外，该限定版中还将包含游戏的透明海报两张、本作中的吉祥物普洛帕君的公仔一只、以及马克杯、透明文件夹、磁贴等丰富物品。而购买了

该限定版的玩家，还将获得限定特典DLC。尽管8800日元的定价相比普通版来说略贵，但是从附赠物品的丰富度而言，还是相当超值。《自由之战》是由SCEJA倾力打造的原创共斗大作，采用了近未来的风格，游戏将于今年6月26日发售，抢占暑期档。



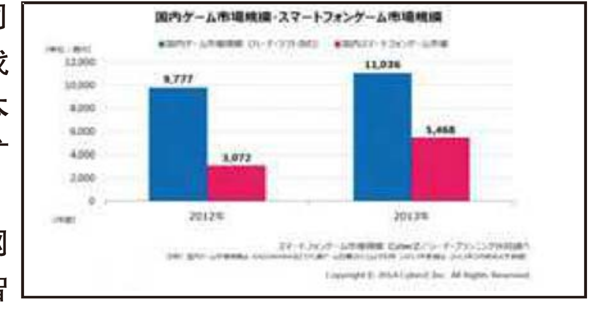
3月20日

Marvelous AQL（MAQL）宣布，从今年7月1日开始，公司名和商号将会变更为Marvelous，这一决定是在当天举行的股东大会上通过的。商号变更的原因，是因为玩家们已经习惯了公司在没有吸收合并AQ Interactive、Liveware之前的Marvelous这个命名，因此出于加强品牌号召力的目的，公司董事会决定重新采用这一命名。与此同时，在今年7月1日公司改名后，也将采用新的LOGO设计方案。MAQL于2011年10月由三家公司合并合成，原Marvelous旗下拥有《牧场物语》、《闪乱神乐》等知名游戏IP，而AQ Interactie也为玩家们提供了如《绝不饶恕你》等口碑不错的掌机游戏。



3月26日

日本CyberAgent的子公司CyberZ本日发布了日本智能手机游戏市场的相关调查报告。根据调查显示，2013年日本智能手游市场规模为5468亿日元，相比2012年扩大了178%，约占日本国内游戏市场的五成份额，为家用游戏软件市场规模的大约2.2倍。相比基于网页运行的智能手游，可通过下载App本地运行的智能手游增长速度更猛，市场份额相比去年提升了137.2%。此外，CyberZ也预测，2014年日本智能手游市场的规模将会达到6584亿日元，相比2013年提升20.4%。随着智能手机在日本的普及，智能手游用户也会进一步扩大。而近来，日本智能手游开发商也开始积极地在电视广告上对手游产品进行宣传，相信能够进一步扩大智能手游的用户群体。



3月26日

连载于周刊《少年Jump》上的排球漫画《排球少年》（ハイキュー！！），即将推出TV动画版，而近日，其首度游戏化的消息也得到了确认。本作登陆的平台为3DS，游戏类型则是AVG，不过游戏目前公布的信息相对较少，发售日、售价等信息目前还均未公布。据悉，本作将会分为游戏部分和AVG部分两大板块，在游戏部分，玩家可以锻炼角色并与对手决一胜负，而在AVG部分，玩家则可以体验剧情，根据玩家所选角色的不同，剧情展开也会发生变化，当然其中也会有游戏版的原创情节。原作讲述主人公日向翔阳在中学的排球官方比赛中，惨败于排球天才影山飞雄，并立志向其复仇的故事。



3月27日

Koei Tecmo Games宣布，之前已经分别在PC、PS3和PS4上推出的历史SLG大作《信长之野望 创造》，也将推出PSV版。PSV版将于今年5月29日发售，其中卡带版售价为7800日元、下载版售价为6762日元。尽管在画面上相比家用机版会

有一定的缩水，但由于便携性，玩家可以随时随地地体验这款作品。此外，PSV版也有一些独创的要素，比如将会对应触摸屏实现更直观的操作，同时玩家也可以使用PSV摄像头拍摄照片，来作为登录武将的脸部原型使用。本作也将对应交叉存档，即PSV版的存档和PS4、PS3版是互通的，相应的，各个版本的DLC也是互通的，玩家不需要重复购买。



3月28日

Mages.宣布，恐怖AVG“《尸体派对》系列”的最新作《尸体派对 驭血》（コ–プスパ–ティ– ブラッドドライブ）的发售日。本作将于今年7月24日登陆PSV平台，故事上则将会紧接着《尸体派对 影之书》第8章剧情，为天神小学系列故事的完结篇。游戏将会采用和系列第一作《尸体派对 血腥笼罩》一样的探索型系统，并延续系列一贯的高音质，意在给玩家再次创造一个临场感极强的虚拟恐怖世界。据悉，本作将会采用双重片头，并由两位主角的声优水原五月和今井麻美分别演唱主题歌，给玩家带来双重试听感受。在推出售价为7344日元的普通版同时，游戏也将在同日推出售价为9504日元的限定版，其中将会附带游戏角色筱崎步和持田由香的粘土手办。



3月28日

角川Games宣布，PSV版《英雄传说 碧之轨迹 进化版》，将于今年6月12日发售。游戏的数字下载版售价为4800日元，实体版的普通版售价为5800日元。游戏的限定版售价为7800日元，除了实体版游戏之外，还会附赠Drama CD一张，以及游戏角色罗伊德和缇奥的Q版泳装手办。另外，Cha Ani的专门购物网站上还会推出本作的Cha Ani限定版，其中附赠的手办为另外三名角色艾莉、兰迪和琪娅的泳装造型，售价9800日元。而Cha Ani更会推出包含了全部5名角色手办以及原创特典的限定版套装，售价则是高达17600日元。游戏的体验版目前已经在PS Store日服提供下载，玩家可以对序章进行先行体验，而如果玩过体验版，玩正式版时将会获得额外的道具作为奖励。



3月28日

去年年底在3DS平台推出的《海贼王 无尽世界 红》前段时间宣布将在欧美地区同时推出PSV、PS3和Wii U版的消息，而本日，本作的其他三个平台版本也将在日本推出的消息也得到了确认，其他三个平台的版本将于今年6月12日在日本推出，其中PSV版售价5690日元，而PS3版和Wii版的售价则为6640日元。相比原本的3DS版，这次新公布机种的版本将会在画面上进行大幅度的强化，同时也将会加入新的内容，比如人气角色、有着“死亡外科医生”之称的罗，也会成为可操作角色。随着其他平台版本的推出，3DS版本也将迎来版本的重大更新，相信届时不会令提前购买了3DS版的玩家们失望。



掌机销量榜
PORTABLE GAME SALES RANKING TOP10

近一个月来，日本市场的PSV与3DS销量逐渐持平，最近一周甚至出现反超迹象，这与本月3DS并未有较强号召力的游戏发售相关，NDS版前作大卖200万份的《马里奥聚会》新作《岛屿漫游》销量数字虽然尚可，但消化率并不高，可见远低于厂商预期。

软件销量（日本）

2014年3月17日～3月23日

1 马里奥聚会 岛屿漫游
マリオパーティ アイランドツアー
■Nintendo■TAB■2014年3月20日■4800日元
NEW 本周销量 13万5419套 累计销量 13万5419套 消化率：40%以上 3DS

《马里奥聚会》的系列最初作于1998年12月18日登陆任天堂的家用机Nintendo64（简称“N64”），实际开发工作由Hudson和CA Production担任，BGM由知名游戏作曲人光田康典负责。该系列将骰子方式的棋盘游戏与迷你游戏相结合，支持最多4人（部分作品达8人）对战。系列在掌机平台上的作品有GBA的《马里奥聚会A》和NDS的《马里奥聚会DS》，销量分别为24万和202万。

2 JUMP全明星 胜利之战
Jスターズ ビクトリーバーサス
■BNGI■ACT■2014年3月19日■6980日元
NEW 本周销量 9万907套 累计销量 9万907套 消化率：80%以上 PSV

3 妖怪手表
妖怪ウォッチ
■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元
— 本周销量 4万9799套 累计销量 60万8103套 消化率：80%以上 3DS

4 战国无双4
战国无双4
■Koei Tecmo Games■ACT■2013年3月20日■7140日元
NEW 本周销量 4万3545套 累计销量 4万3545套 消化率：60%以上 PSV

系列正统作品首次在掌机平台上首发，“《无双》系列”的品牌号召力下降导致现在已经很少出现50万以上的银级大作，但跨PS3和PSV双平台的本作首周成绩尚不算差（PS3版销量15万），介于PS2版《战国无双2》的30万和Wii版《战国无双3》的12万之间，后劲应该不会太足。

5 职业野球魂2014
プロ野球スピリッツ2014
■Konami■SPG■2014年3月20日■3980日元
NEW 本周销量 3万1494套 累计销量 3万1494套 消化率：40%以上 PSP

6 游戏中心CX 3丁目的有野
ゲームセンターCX 3丁目の有野
■BNGI■ETC■2014年3月20日■5480日元
NEW 本周销量 2万9793套 累计销量 2万9793套 消化率：60%以上 3DS

7 职业野球魂2014
プロ野球スピリッツ2014
■Konami■SPG■2014年3月20日■6983日元
NEW 本周销量 2万8944套 累计销量 2万8944套 消化率：60%以上 PSV

8 超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪
超次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION
■Compile Heart■RPG■2014年3月20日■6090日元
NEW 本周销量 2万5275套 累计销量 2万5275套 消化率：60%以上 PSV

9 化石挖掘者 无限齿轮
カセキホリダー ムゲンギア
■Nintendo■RPG■2014年2月27日■4800日元
NEW 本周销量 1万8828套 累计销量 11万4322套 消化率：80%以上 3DS

10 梦幻之星在线2 第2章 豪华版
ファンタシースターオンライン2 エピソード2 デラックスパッケージ
■SEGA■RPG■2014年3月20日■5229日元
NEW 本周销量 1万8168套 累计销量 1万8168套 消化率：40%以上 PSV

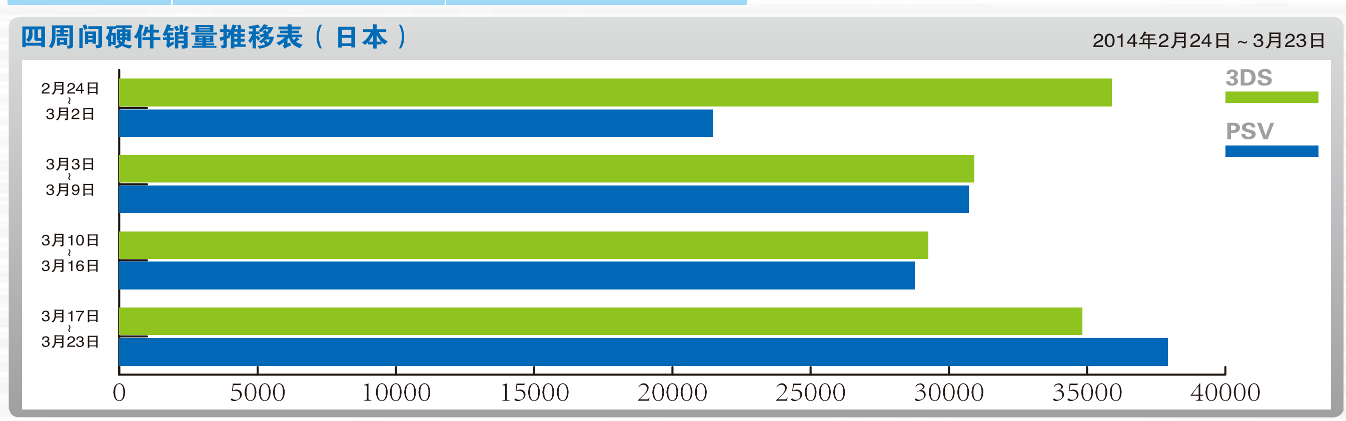
硬件销量（日本）

2014年3月17日～3月23日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	3万4828台	63万3696台
PSV	3万7904台	35万6055台

3DS累计销量 1532万7707台

PSV累计销量 263万1194台



软件销量（北美）

2014年3月16日～3月22日

美版《FFⅩ/Ⅹ-2》无论PS3还是PSV版的销售成绩都与日本市场接近，不过美版包装更为简洁，无论PS3还是PSV版都一盒容纳。《耀西新岛》率先发售美版，虽然登上第二位，但成绩并不算理想。



排名	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	平台
1 (NEW)	最终幻想Ⅹ/Ⅹ-2 HD版	Final Fantasy Ⅹ/Ⅹ-2 HD Remaster	■Square Enix■RPG■2014年3月18日■39.99美元	4万2188套	4万2188套	PSV
2 (NEW)	耀西新岛	Yoshi's New Island	■Nintendo■ACT■2014年3月15日■39.99美元	2万3257套	8万5485套	3DS
3 ↓	口袋妖怪X·Y	Pokemon X/Y	■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元	1万9114套	331万6067套	3DS
4 ↓	勇气原点 飞翔妖精	Bravely Default: Flying Fairy	■Nintendo■RPG■2014年2月7日■39.99美元			3DS
5 ↓	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元			3DS
6 ↓	口袋妖怪 黑2·白2	Pokemon Black / White Version 2	■Nintendo■RPG■2012年10月7日■34.99美元			NDS
7 ↓	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元			3DS
8 ↓	乐高大电影	The LEGO Movie Videogame	■Warner Bros.■ACT■2014年2月7日■29.99美元			3DS
9 ↓	新·超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元			3DS

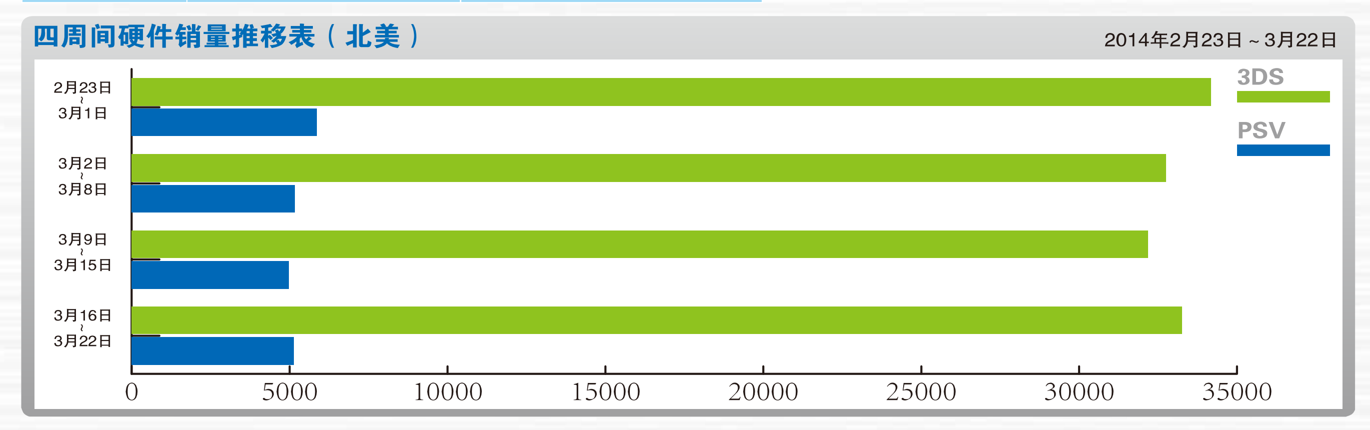
硬件销量（北美）

2014年3月16日～3月22日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	3万3251台	45万5689台
PSV	5133台	7万1187台

3DS累计销量 1215万923台

PSV累计销量 174万6874台



游人望远镜

栏目主持 虫无兮

4月1日愚人节已经过去了，各位读者有没有被恶作剧呢？被人愚弄固然火大，但是无人问津又似乎显得有那么一丝寂寞。说起来，在Clamp笔下还有个叫“四月一日君寻”的角色。当“四月一日”作为姓氏时，其读法音同“棉拔”，因为四月到了就是春天，塞在衣服里御寒的棉就该是拔出来的时候了。好，下面开始本辑的“游人望远镜”。



神谷英树

白金工作室游戏制作人，代表作为《鬼泣》《生化危机2》《猎天使魔女》

回过头来才发现这个人也在……

3月26日





神谷遇上游戏界的神级人物宫本茂……为啥年轻的那个反而没有头发呢？



志仓千代丸

Mages.社长兼游戏制作人。代表作《命运石之门》

你好，我是大神，叫我吗？

3月24日

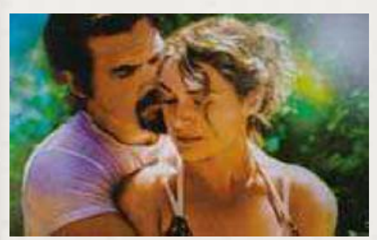


查阅了一下，貌似千代丸大神是负责让人出人头地的神……嚯，看来名字果然是很重要啊！



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

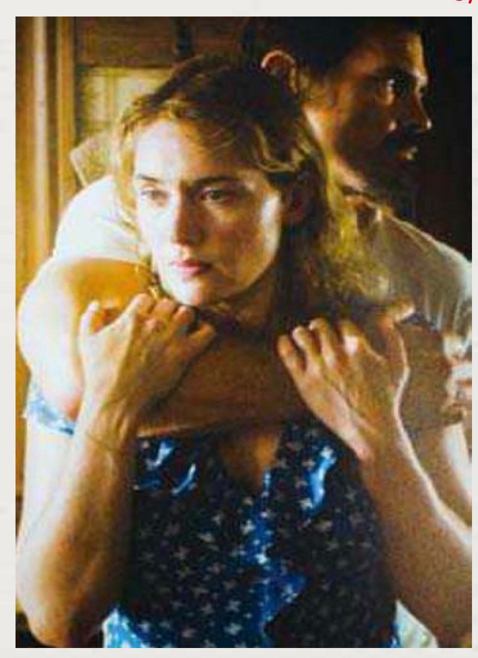


杰森·雷特曼导演的最新作《劳动日》。这是电影封面。被乔什·布洛林从背后抱住的凯特·温斯莱特。电影中有很多类似的场景。果然因为她是《泰坦尼克号》的罗丝吗w?

3月29日

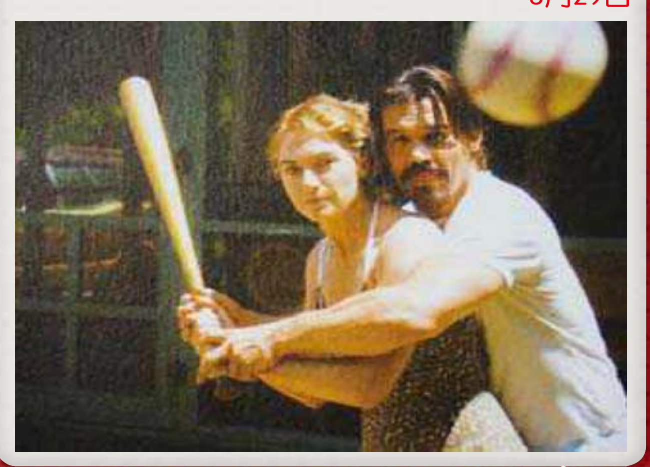
看，我说的没错吧?

3月29日



打棒球的时候也是。

3月29日





不愧是号称“身体的70%是由电影构成”的小岛，果然拥有看电影的特别技巧！



松山洋

CyberConnect 2总裁

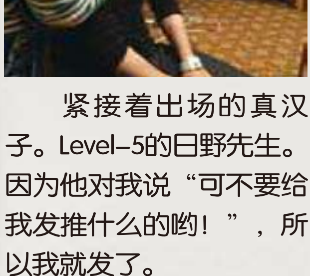


很快就要上台了，是游戏制作人访谈。图为出场前正在做发型的SE的吉田P。真汉子。

3月29日

紧接着出场的真汉子。Level-5的日野先生。因为他对我说“可不要给我发推什么的哟！”，所以我就发了。

3月29日





咦？我也要？等一下，我军已经如风中残烛了，所以可要谨慎对待啊！拜托了！行不?

3月29日



充满喜剧天赋的松山，不去当艺人真是太可惜了……话说这样一来CC2和Level-5会不会决裂啊XD。



松野泰己

“《皇家骑士团》系列”、《放浪冒险谭》、《FFT》等名作的制作人

回到家发现《FFⅩⅤ》的原声集已经到了所以第一时间放来听。《67：过重压杀！》的歌词虽然有显示在屏幕上，但是却唱着“噢依哟依哟”就给混过去了！把它拷到iPhone里来当做早上的闹钟吧！

3月25日

这样混过去真的没有问题吗？难道要在歌词上面标注读音为“噢依哟依哟”吗？听着《过重压杀！》起床真的没有问题吗？太多槽点了……

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

评分规则

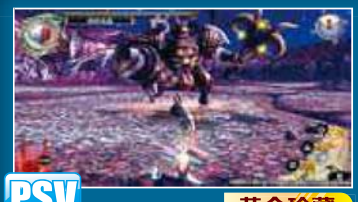
本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

本次评分的落差还是比较大的，既有3款黄金珍藏级游戏，也有平均分不到7的“金酸莓”作品。就游戏可玩性而言，这次的平均素质还是比较高的，事前对《战国无双4》严重担心的缩水问题基本可以放下，《暗魂献祭Delta》和《新·深爱+》也都是对得起系列名号的佳作。

栏目主持：胧月

暗魂献祭Delta

■暗魂献祭Delta■卡带■SCE■ACT
■动作·狩猎■2014年3月6日■1～4人■对应PSV TV



PSV 黄金珍藏

本作相当于《暗魂献祭》的资料篇，在原作的基础上增加了第三势力，更是有新剧情、新魔物、新供物、新系统等大量追加的内容。

总分 27

项目	评价
变化	★★★★☆
收集	★★★★★
深度要素	★★★★★

阿鲁 虽说并不是完全的新作，但新增的要素非常丰富，特别在剧情上下了狠功夫，让新增势力的相关内容完美地融合到了原作的剧情里，看起来毫无违和感。系统方面变化较大，不但对原有供物的强度和平衡性进行了调整，新增供物的种类更是不少，再加上组合技这一全新要素，让供物的搭配组合更加丰富。新增魔物的制作精度很高，即便是看起来长得很像的魔物也不仅仅只是换个造型那么简单，在招式上有着很大的不同，打起来新鲜感十足。不过“代价变换仪式”和“白纸页面”的加入，也让刷刷刷变本加厉了。 **9**

库玛 原有供物的变化较大，以前流行的战法在本作中不再实用，不过更多新战法随之诞生，现在每天都能乐此不疲地研究怎样搭配供物和刻印来速杀BOSS。 **9**

乌冬 虽说是资料篇，不过内容相当厚道，不仅怪物、角色、供物和剧情都得到了大量追加，而且还有新系统的组合技，联机时可和同伴展开多彩的连携魔法，更加有共斗的感觉。 **9**

JUMP全明星 胜利之战

■Jスターズ ビクトリーバーサス■卡带■BNGI■ACT
■动作·对战■2014年3月19日■1～4人■对应交叉存档/PSV TV



PSV

《周刊少年JUMP》创刊45周年，人气英雄齐集一堂，在3D战场上展开喧闹大乱斗。除了与好友在网上战个痛快以外，单机模式也有着丰富的要素。

总分 21

项目	评价
画面	★★★☆☆
还原度	★★★★☆
平衡性	★★★☆☆

白菜 画面特效略缩水，人物建模也只能算不过不失。由于比起家用机少4个按键，以至于多达4个操作需要以触摸屏来完成，才上手的玩家需要习惯好一阵子。不过游戏的打击感和喧闹感无可挑剔，对战起来紧张刺激，系统亦有足够的深度。单机下的冒险模式看人物之间的互动还算有趣，不过四条路线除了初期同伴不同外，流程几乎完全一样，全通的过程非常枯燥。相比之下胜利之路的挑战任务就更有趣味性。而装备卡片因为连携效果在，出乎意料地是个值得研究的部分。虽然部分人物之间相性和实力差距有些大，但考虑到是初代，还是可以理解的。期待续作。 **7**

苍穹 游戏对角色招式和专用名词没有一个系统详细的说明，缺失练习模式，让熟悉招式的过程非常不方便。部分角色的火力调整也不完善，不过场面打起来还是非常热闹。 **7**

虫无兮 汇聚了《Jump》上的人气角色所打造的格斗游戏，不过参战作品数量偏少，总有种日后会推出加强版的感觉。每次出超必杀或发动胜利斗气时特写动画都不能跳过，影响了战斗时的节奏。 **7**

战国无双4

■战国无双4■卡带■Koei Tecmo Games■ACT
■动作・一骑当千■2014年3月20日■1～2人■对应交叉存档/PSV TV



PSV 黄金珍藏

"《战国无双》系列"十周年的正统续作，在追加9名新角色、老角色也尽数回归的基础上，引入神速攻击和无双极意等全新系统。

总分 27

项目	评价
爽快度	★★★★★
进化度	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

苍穹 神速攻击的引入让本作的爽快感大幅提升，出招表也大幅扩充，而且对将不利的设定也让此系统不至于破坏平衡性。虽然表面上推翻了系列以往朴实稳重的风格，实际在招式调整和判定编写上还是看得出颇为用心。《编年史》的几个优秀设定也得到了沿用，双人切换提升了战略性和战斗的紧凑感。不过一些细节方面有赶工迹象，比如大坂之战被合二为一、家宝效果略显重复等，亦可能是为《猛将传》铺路，"克己"技能太过霸道也让高难度下的战斗显得有些无脑。PSV版在同屏和帧数的综合表现上可谓不俗，只不过背触板上马非常容易误操作。 **9**

马修 双角色系统在更方便赶任务的同时也让节奏更加紧凑，使得战斗中高潮迭起、毫无冷场。虽然人物消失的PSV版《无双》固有问题依旧存在，但是并不影响游戏的爽快体验。 **9**

胧月 一改"足轻无双"的磕磕碰碰感，扫讨敌人的爽快度大增。新加的神速攻击带活了整体节奏，敌人刷新得比较快，不用满地图抓壮丁地找人砍了。音质相比《357&猛将传》也改善了不少。 **9**

初音未来 女歌手计划F 2nd

■初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd■卡带■SEGA■MUG
■音乐■2014年3月27日■1人■对应交叉存档



PSV 热血推荐

由电子歌姬初音未来主演的节奏音乐游戏，本作以承上启下为主旨，除新曲外还收录了PSP版上投票选出的人气曲目，将旧歌的PV以"《F》系列"的素质美化重制。

总分 26

项目	评价
选曲	★★★★☆
演出	★★★★★
系统	★★★★☆

胧月 本作的画面相比前作有所提升，角色建模更加精细，不会有明显的朦胧感，读盘速度也非常值得赞赏，玩家不必再忍受漫长的等待时间了。游戏的曲目总数达到了系列之最的40首，虽说有一半是旧歌但大多为经典曲目，并且配合重新制作的谱面和PV呈现出焕然一新的面貌。演奏模式中则加入了更多新的划星星玩法，这让整体难度有了不小的提高，即便是老玩家也得适应一番才行。而在编辑模式中，piapro服务的引入让玩家可以连入官方服务器下载各种音源，便利性与可玩性大幅提升。 **9**

乌冬 40多首曲子让人在选择时三心二意，而且这次不仅有新曲子，也收录了许多PSP时代的旧曲子，照顾到了不同喜好的玩家，同时游戏的难度也得到了调整，就算旧曲子玩起来也有新感觉。 **9**

白菜 画质比前作有进步，PSP时代经典曲目的回归也让老玩家倍感亲切。最重要的是，前作受到部分玩家非议的划屏操作终于可以选择更改为摇杆操作了！对于音乐游戏FANS来说不可错过的一作。 **8**

爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士

■アーシャのアトリエ Plus 黄昏の大地の炼金术士■卡带■Gust■RPG
■角色扮演■2014年3月27日■1人■对应PSV TV



PSV

游戏讲述了爱夏寻找妹妹的冒险旅程。本作作为PS3游戏《爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士》的同名移植作品，不仅包含了原作经典的基本要素，也追加了许多全新的内容。

总分 21

项目	评价
画面	★★★★☆
难度	★★★☆☆
创意	★★★☆☆

库玛 本作一开始就收录了PS3版所有的追加采取地、追加角色以及服装等内容，新增加的高难度模式和超强的BOSS等也会给玩家们以全新的感受。除此以外相比PS3版的原作，本作不仅大幅增加了可供换装的服装数量，在PS商店免费提供下载的"《工作室》系列"的BGM也有所增加，完全体现了加强版的厚道之处。游戏画面还是一如既往地处于上乘水准，特别是服装和场景的细节刻画也可圈可点。一开始就可以进行难度模式选择也十分贴心。总体来看本作是一个让新玩家能迅速上手，老玩家也能从中发现新乐趣的诚意之作。 **7**

乌冬 一开始就能选择两种难度并使用DLC等追加内容对于没玩过PS3版的玩家来说一个不错的购入理由，其他方面则和原版没太大的变化，甚至连稍长的读盘时间也没变，不过属于可接受的范围就是。 **7**

白菜 游戏难度比"《阿兰德》系列"要低一些，炼金术方面难度下降。PSV版在故事开篇也新增了难度选择，整体来说更加照顾了初学者。画面比起PS3版也并无逊色。 **7**

耀西新岛

■Yoshi's New Island■卡带■Nintendo■ACT
■平台动作■2014年3月15日■1人■无对应周边



3DS

操作小恐龙耀西背负着婴儿马里奥闯关冒险，不设时间限制的关卡存在多种收集要素，耀西能通过多种变形来应对形形色色的机关。

总分 22

项目	评分
画面	★★★★☆
音乐	★★★☆☆
关卡	★★★★☆

库玛 在本作中，玩家可以直接倾斜3DS来使出经典的扔蛋攻击，甚至用巨大的耀西蛋来破坏场景。游戏画面显得有些简陋，部分音乐还很滑稽，但除了BOSS战以外，难度却不是小儿科级别的，尤其对于跳跃和滞空操作的要求较高。6大场景带来的手感各异，特色纷呈的机关时刻准备着陷害耀西。由于记录点偏少，很多地方错过了就没有回头路，或者要从较远的地方重打，并且收集要素也藏得很深，因此重复挑战的挫败感并不小，当然了，完成收集后的成就感也很大，值得推荐给越挫越勇的朋友。 **8**

乌冬 画面采用了蜡笔画风，和游戏的风格很搭，开启3D效果后仿佛进入了童话世界一般。关卡设计也很巧妙，许多地方都需玩家驻足思考。缺点是BGM表现平平，气氛烘托有点不足。 **7**

虫无兮 童话风格的画面以及可以破坏场景的超巨大的蛋，都有一种《星之卡比 三重华丽》的既视感。游戏的隐藏通道等比起系列作品数量有所下降，探索性和挑战性大不如前。 **7**

英雄银行

■ヒーローバンク■卡带■SEGA■RPG
■角色扮演■2014年3月20日■1～2人■对应邂逅通信



3DS

昔日好友的背叛，使得小学生一夜间倾家荡产并莫名背负100亿日元的债务！他惟一的选择，就是在名叫“英雄银行”的虚拟空间对战中接连胜出，获得最后的奖金，唤醒曾经的友情，顺便把世界也一并拯救！

总分 19

项目	评分
画面	★★★☆☆
操作性	★★★☆☆
耐玩度	★★★★☆

虫无兮 由于是面向低龄玩家所开发的游戏，游戏的移动画面十分亲切。不同的NPC之间有很明显的区别，下一步该采取什么行动会一直显示在画面上。战斗系统十分有趣，在擂台中收集战斗资金并耗费金钱进行攻防。敌我双方都会穿上充满特色的装甲，而且需要炒热气氛来获取更多的资金支持，这一点则让人联想到人气动画《虎与兔》。但是，游戏中开启了踩地雷遇敌之后，前面的好印象可谓一扫而空：过高的遇敌率使得做支线任务时举步维艰，也使得原本极具策略性的战斗变成了漫长的折磨。不过，敌兵战后会随机获取装甲部件以进行组装，对于喜欢刷刷刷的玩家说不定是个好消息。



阿鲁 和移动画面的亲切相比，系统显得十分不友好，菜单部分功能可有可无。支线任务繁琐且赚得少，依靠基地内的设施就可以赚大钱的情况下，显得非常鸡肋。 **6**

胧月 名越监督出来的操作感还是有保证的，整体风格比较低龄向，后期剧情转折生硬，看得心里一堵。通关后的可玩要素并不丰富，对金钱的描述多少显得三观不正。 **7**

新·深爱＋

■NEWラブプラス＋■卡带■Konami■SLG+AVG■模拟·育成+文字冒险
■2014年3月27日■1～3人■对应邂逅通信/无意识通信



3DS

黄金珍藏

依旧熟悉的地方，依旧熟悉的人，玩家再度化身为十羽野高中的一名学生，重新体验与心爱的她相识、相恋、相知、相爱、相守的全过程。

总分 27

项目	评分
画面	★★★★☆
游戏性	★★★★☆
收集	★★★★★

阿鲁 本作最明显的变动是取消了裸眼3D显示；并且也不能像前作将屏幕横过来，而是回到了NDS时代那样只能竖着机器玩，这不但让玩法回归了系列原点，虽属妥协之举，但毕竟改善了前作人物动作拖慢的问题，两害相权取其轻。游戏画面和前作基本持平，不过对CG中的一些特效和服装的细节进行了改善。前作中的回想模式被继承了下来，并且友情篇中出现的“TO DO”更多，时限也不再宽松，想同时完成多个女主角的请求变得不那么容易，很难再三心二意了。新增的旅游景点也是游戏一大卖点，有了回放机能的加入后，玩家更是不用担心错过重要剧情了。 **9**

白菜 游戏在前作的系统上修改了不足，并在人物的动作上进行了一些修正。和女孩外出或约会时出现的亲密接触也设计得更加合理，给出的提示也更加明确了。 **9**

库玛 和BUG如潮的前作相比，本作可以说才是3DS平台《深爱》的完全体。游戏回归了当年NDS上的竖屏玩法，界面更加简洁，旅行的加入更是有让人回到了当年玩《深爱＋》的感觉。 **9**



黄金眼评分28分 黄金珍藏 文 乌冬

3DS	怪物猎人 4		动作·狩猎 ACT
	モンスタ－ハンタ－4		
	Capcom	日版	
	2013年9月14日	1～4人	
	5990日元	对应扩张滑杆	
	游戏时间：500 小时		

“《MH》系列”一直都是先在家用机平台上出正统续作，然后再往掌机上移植，像《MH4》这样一开始就出在掌机上的情况还是系列首次。其实从《MH3G》时就可以看出厂商将系列转战3DS的意向，不仅为3DS的下屏专门制作了一套便利的拼图系统，还为按键不方便的3DS系列机器推出了扩张滑杆，对一款加强版来说未免太过“豪华”，当然，如果这是为《MH4》做的铺垫，那就完全说得通了。有了前作的经验，新作就不用担心和新平台水土不服，可以把更多的心思放在新要素的制作上，将充满新鲜感的正统续作呈现给玩家。

故事性

这次单机部分最大的变化就是故事性得到了强化，以往作品中由于故事性薄弱，给人的感觉像是任务的附赠品。而这次单机部分玩家则要扮演商队一员，到访有着不同文化背景的村庄，一边帮助有困难的人一边寻找狂龙病毒的真相，变成了任务是为故事而存在。当完成了任务后，主人公自身也得到了成长，代入感很强，所以即使没有联机的条件，单机部分也能给玩家相当的满足度。



▲结合CG和即时演算的动画，玩家可更详细地了解到本作故事的全貌。

高低差

高低差是本作主推的新要素，主要体现在将原本的平面狩猎变为了空间狩猎，增加猎人和怪物的活动范围，令狩猎更加多元化。不过空间狩猎并不是《MH4》的首创，早在《MH3》时的海战就已经实现，可遗憾的是海战有特定怪物和特定地图的要求，限制太大，所以仅到《MH3G》为止，并没有继

承下来，取而代之的是本作的高低差。相比海战，高低差就灵活许多了，基本每种环境都可以用，不用担心沙漠或火山没法游泳，而且也不用限定水中活动的怪物。另外加入高低差后以平面居多的地图也变得凹凸有致起来，除了更贴近真实环境外，也将各个地图的地貌进一步差别化。

猎人和怪物的动作也因高低差做了相应的调整，其中猎人最大的改变就是攀爬动作的强化，较矮的高台可以一步跨上去，取消了以前那种拖沓的悬挂动作，同时攀爬在墙壁上时还可以按×键做出快速移动的动作，总体上流畅了不少。武器动作中增加了跳跃攻击，打中怪物可进入乘骑状态，乘骑成功能让怪物陷入硬直，从而获得一次不错的攻击机会。而怪物也一样，不同的高低差有着不同的攻击方式、吐息等飞行道具会也根据猎人的位置调整角度等，变得更加“智能”。

高低差虽然令狩猎过程更加丰富多彩，但也同时带来了不便。由于跳跃攻击的加入，本作地图中设置了不少台阶和高台地形用来给玩家发动跳跃攻击，但和怪物周旋时也很容易碰到这些地形从而做出无谓的起跳和攀爬，而且跳跃和攀爬过程是无法像在地面上那样用回避动作取消，所以如果刚好怪物在这时发动攻击那十有八九都躲不开，加大了意外几率。另外对于射手来说，由于经常要调整射击角度来瞄准怪物的弱点部位，高低差的加入也令视角调整变得繁琐。



▲乘骑攻击是面向大众化的一个不错改进。

公会任务

作为《MH4》新增的挖掘要素，公会任务主要给通关后的玩家用来延长游戏时间，特别是对于喜欢收集极品装备的玩家来说，后期基本都会泡在工会任务里。不过毕竟这种新形式的任务是第一次登场，待改进的地方还有不少。

首先公会任务狩猎的怪物种类过于集中，由于普通任务和公会任务登场的怪物是分开的，公会任务中只有部分怪物登场，而且如果只是单纯为了刷取发掘装备，那固定打某些强力的怪物效率会比其他怪物更高，这样的话可选择的怪物范围则再进一步缩小，导致刷来刷去都是那几只怪物，打多了不免乏味。另外《MH4》新怪物在公会任务中所占的比重也太少，全新怪物里只有黑蚀龙和天回龙在公会任务中登场，算上新亚种冰麒麟和桃岩龙的话也只有4只，导致新怪物在后期游戏中存在感过低，所以如果公会任务能丰富怪物的种类（特别是新怪物）的话就更好了。

其次发掘装备设定上的不平衡，虽然有武器和防具都有发掘装备，但两者的实用度则是天壤之别。相比在性能上比一般武器出众的发掘武器来说，性能和一般防具区别不大的发掘防具就显得毫无特点了，并且在关键的技能上，由于发掘装备固定了装饰品技能，导致发掘装备还难以和一般装备搭配，发掘武器的话还可以选择不要装饰品技能，用镶嵌槽自己配其他技能，但如果发掘装备选择不要装饰品技能要镶嵌槽那就和一般“三眼系列”防具没什么区别，又何必多此一举去公会任务里刷呢。所以如果发掘防具的技能能和装饰品分离，并且增加一般技能，相信就能使发掘防具起到更多的作用，而不是白白占着箱子空间了。





▲大部分发掘防具的命运就是默默地躺在箱子里。

结语 今年是“《MH》系列”10周年，对于一款刷刷刷的游戏来说，10年还能保持那么高的人气，和其自身的创新、让新作常备新鲜感是分不开的，目前《MH4》的加强版已经公布在秋季发售，期待它能带来新的惊喜吧。

新颖与经典共存之作



黄金眼评分28分

黄金珍藏

文 马修

3DS	口袋妖怪 X・Y		角色扮演・收集育成	RPG
	口袋妖怪 X・Y			
	Pokemon/Gamefreak	日版		
	2013年10月12日	1～4人		
	4800日元	对应无意识通信/邂逅通信		
	游戏时间：300 小时以上			

《口袋妖怪 X・Y》从发售玩到现在，如果说全部总结起来，那么就是一个字：新。3DS平台支持下的口袋妖怪世界，真正实现了完完全全的焕然一新，而在一切全新要素之下，系列的各种经典要素也融入这一片新意之中，就如同游戏公布时介绍本作的舞台卡洛斯地区是一个融合了现代与古典的大陆一样，整款《口袋妖怪 X・Y》也是融合了新颖与经典。下面我们便都基于此来评论。

画面：细节与宏大并存

在3DS机能支持下，画面的焕然一新是必然的。其实这种全新的感觉并非是《X・Y》专有，正统作的每次世代更新推出的作品、包括惟一的平台未变的《黑・白》，甚至像重制的《心金・灵银》，画面上都会给人焕然一新的感觉，而这次的焕然一新感来自于画面完全彻底的3D化。而且和四代以来的3D以及早年NGC上的两作不同，本作在实现完全3D化的同时，更实现了视角的改变和缩放，把游戏中场景的细致与宏大展现得一览无余，战斗画面的完全动画化更有鸟枪换炮的进化感。而与以上对应的，是细节上的细腻，这些则传承自三代以来细致入微的设定。

音乐：延续系列风格的新曲风

和“《口袋妖怪》系列”的整体变化一样，早期作品中音乐在每世代的变化并不明显，而五世代由于舞台原型从日本转移到了美国，所以曲风大变，尽管风格变得极大，但是玩家一听便会知道这是《口袋妖怪》的BGM。本作的舞台原型为法国——这个历史沉淀悠久而在现代又走在世界时尚前沿的欧洲国家，自然又是一种全新的曲风。但是玩家在流程中，听着全新的动听的曲目却并不会有任何陌生感，其原因便是在旋律上本作依旧沿袭了系列的流程曲目风格。比如最开始从家乡开始剧情时，音乐风格悠扬恬静。而随着流程的进行，音乐的风格也愈发多变起来，无论是古典还是现代，不同风格的曲目配合一路上精心制作的自然人文风光，整个流程的冒险，都堪称是一场心旷神怡的异国之旅。

精灵：老朋友与新朋友

作为世代起始之作，加新的精灵种类是必然的，有些是以往精灵的进化或退化形态，有些则是完完全全的全新精灵。而本作登场的新增精灵数量并不多，但是各个都相当有新意，尤其是配合新的仙属性。而与新口袋妖怪对应的MEGA进化，则给我们又带来了新意，这种只能在战斗中完成的进化和普通进化并不同，这个我们在后面说，但从形态上的确有种焕然一新的感觉。而原有精灵增加仙属性后也令游戏整体的战术系统的变化颇大。可以这么说，在新精灵带来的战术体系的变化上，本作并不比以往的任何一作差。

时尚与运动：非主线要素

系列的非主线要素大概是从第三世代的选美大赛开始的，和以往还设有比赛不同，本作的非主线要素——时尚主题，完全不需要比赛，各种服装鞋

帽发型以及个人宣传片，只要你肯花钱，就能把自己打扮得与众不同，除了切合游戏舞台原型法国的时尚元素，本身也很对广大青少年玩家的口味，即便是笔者这种大龄玩家，也没少在塑造主角外形上花心思呢。

而另一大主线要素应该就是随时随地的超级训练，也就是足球大战了，玩起来非常激烈，在一场场的激战中，赢得了道具和努力值，可谓是一举两得。说起来足球在欧洲非常火热，各种联赛也是球迷们津津乐道的话题，以欧陆颇具代表性的法国为舞台原型的本作，将足球大战作为非主线的项目之一，倒也挺切合背景。

剧情：理想、忏悔与惊喜

“《口袋妖怪》系列”的反派往往担任起代玩家质问世界观的重任。本作的反派势力燃烧团所从事的事情和之前的银河团、等离子团类似——在《口袋妖怪》的世界观下，有思想的人们对人与精灵的共存的现状必然有各自的见解，燃烧团首领吕山德的做法是仿照3000年前的王者重现最终兵器来清洗世界进而创建更美好的新世界。与其他反派首领不同，他是在尝试各种方法却无力改变后最终才行此极端之法，因此当计划被主角一行阻止后，他并不是恼羞成怒或坦然离去，而是哭了出来，除了其实现理想最后一个方法失败的无奈，也有长期以来面对即将亲手毁灭的世界的压力的释放，最终，在大爆炸中，这位反派老大与自己的理想一同烟消云散。

而另一个剧情人物AZ，便是3000年前为了复活心爱的精灵而制造最终兵器造成巨大伤亡的古代之王，结果复活了精灵却离他而去。经过了3000年的忏悔，在一周目剧情的最后，他的精灵也终于接受了他的悔意并重新出现。为通关后主角登入殿堂的庆祝大典中平添了跨越3000年时空的沧桑、温馨与感动。

最后说说通关后的剧情，国际刑警汉萨姆在本作二周目再度登场还是很给人意外惊喜的，而和以前目的明确的出场不同，此次汉萨姆甚至让人觉得他真的改行当起了侦探，直到最后破获了穿战斗服的神秘人、缉拿了柯塞罗希克，一切才真相大白。而相关的少女玛奇艾露的戏份虽然不多但人物形象塑造得很成功，希望以后的资料篇中能扩大其戏份吧。

战术系统大变更

其实画面也好、音乐也好，甚至于剧情，这些变化都可以在资料篇中便可以完成，而在战术系统上大刀阔斧地改革的重任，就只有如《DP》、《BW》以及《X・Y》这样的世代起始之作来完成。下面专门评论下本作系统的变化。

属性：本作最大的变更，莫过于增加了新的仙属性，压制了每代都诞生准神级强者的龙系的同时，专门克制仙系的毒系和钢系攻击派的地位也都得以大大提升。由于属性相克这个基础的变动，使得本作在对战格局上的变化也相当大。

技能：本作技能的变化也到了打破原有格局的地步，以往一些稳定而高攻击的技能由于威力的下降而让玩家有必要去考虑更多的招式。一些兼有其他克制属性的招式更是本作的一大创举。而进一步增加针对变小的技能、睡眠回合新的计算规则、音波类技能可以突破替身等，在削弱一些传统强悍战术的同时也让玩家有动力去尝试探索更多的战术。

特性的调整也在很大程度上改变了战术格局，如“XX皮肤”让拥有此特性的口袋妖怪有了更加丰富的本系技能选择。天气相关的特性变化使得特性带来的天气不再永久有效，也使得天气战必须有更加慎重的思维。而五世代稀有的隐藏特性在本作中的解禁，也可以看做经历了第五世代整整一个世代的试验，隐藏特性终于走向了正式化和大众化。

MEGA进化在前面新旧精灵部分提到过。如果抛开外形不谈单纯就效果来说，由玩家主动发动且MEGA进化后无法使用其他道具的战术特点来看，MEGA进化倒更像是一种特殊的专有道具。

除了这些，诸如努力值可视化、更方便练努力值及获取高个体、隐藏特性等这些，在系统更加人性化的同时，也让玩家可以更早地培养出优秀的精灵来参与对战，进而开发出更多的新战术……无论从哪方面讲，作为系列起点之作，战术系统大变革都给接下来的六世代作品带入了一个全新的时代。



当然，本作也有诸如米亚雷那种大城市却没地图以及视点完全固定等的不足，但瑕不掩瑜，游戏的素质已然是系列最高。笔者作为一个培养系的口袋玩家，新世代开启必然要新增很多培养大坑，而众多的对战党依旧在孜孜不倦地研究、孵蛋党则在为心目中理想的精灵诞生而努力……这些都是游戏让人感到快乐继而获得成就感的地方。不同的玩家玩游戏会有不同的需要，而《口袋妖怪》的神奇之处在于能让很多类型的玩家都能在其中找到自己的乐趣——而这，大概就是“《口袋妖怪》系列”都能把“怪物软件”这个头衔一路传承至今的重要原因吧。

便携领域

栏目主持：纸鸢





iPhone 6的新闻甚嚣尘上，看来今年各厂商的新品手机确实吸引力有限，使得广大智能手机爱好者的目光还是聚集到了苹果身上，就是不知道这台被寄予厚望的机器到底会有怎样的表现，一切看来只能拭目以待了。

情报室

《愤怒的小鸟》又添一员 RPG类型新作陆续上架







不得不说，《愤怒的小鸟》绝对是手机游戏中的金字招牌，然而再好玩的游戏也难以抵挡时间对新鲜感的消磨，所以尽管在《愤怒的小鸟》之后，Rovio又陆续推出了一系列作品，其中甚至包括《愤怒的小鸟向前冲》这样的乱斗型赛车游戏，但是却因为各种原因难现最初的辉煌。

于是一款打着“怒鸟”招牌、以中世纪为背景的幻想RPG作品《愤怒的小鸟 史诗》诞生了，本作依然会延续“免费下载”的传统，当然了，大量的内购和广告仍然存在。因为变成了RPG，所以本作不再是熟悉的物理弹射玩法，转而变成了非常中规中矩的回合制RPG。小鸟们依旧要和绿皮猪猪们在丛林、平原等各种场景展开“鸟蛋争夺战”，游戏以地图关卡的形式推进，在环岛路上玩家将遭遇绿猪拦截，只有击败这些绿猪，才能解锁更多的小鸟，拯救蛋宝宝。

游戏的战斗系统非常简单，玩家只需要用手指选中小鸟，画一条直线至敌人目标身上，就可以发动攻击，点击小鸟则是防守动作，拖动两只小鸟可以执行各种协作技能。在游戏商店中玩家可以购买复活道具，还有提升开场战力的金辣椒等道具。截至完稿时，游戏已经在新西兰等苹果App Store中率先上架，相信中国区的推出也只是时间问题了。

iOS 发布日期：2014年3月11日

快乐山丘2

Happy Hills 2

■ Thumbstar Games ■ 英文 ■ PUZ ■ 限时免费

2012年曾经火过一把的物理益智类游戏《快乐山丘》的续作——《快乐山丘2》如今卷土重来到了iOS之上，“快乐山丘”和“方块家族”的脑力对抗赛将再度上演。



游戏的玩法非常简单，是典型的物理抛掷类操作，玩家点击目标（也就是那些方块）后会出现“瞄准器”，瞄准器里有弹跳角度和力度可供调节，确定之后松开手指会产生爆炸效果，目标就会按照事先设定好的角度弹起。和《愤怒的小鸟》单一打击目标不同，本作中的方块会叠加在一起，并且爆炸范围很广，会造成多个弹出角度出现，而且方块们弹起后又会互相碰撞干扰改变原有的轨迹，从而大大提升了游戏的难度和随机性。



相比前作，《快乐山丘2》的通关要求有所提高，将山丘从方块家族的镇压中解救出来可以得到一颗星，消灭所有的方块可以再获得一颗星，只有以最少的炮弹数目完成前两个目标，才可以获得三星。所以一般情况下获得一颗星通关不是问题，但是想要消灭所有方块就要费一番脑筋了。模式上，游戏分为Story和Action两种，而且后者是需要在Story模式下达到一定完成度后才可进入。Story模式中共有8个主题，每个主题又有20个关卡，如果不进行内购的话，只能一关一关玩下去逐一解锁。当然如果进行内购的话，商店里还有更具威力的炮弹道具和升级道具等着玩家。



iOS 发布日期：2012年4月12日



傻傻猫头鹰

Silly Owls

■ Chang Kian Boon ■ 英文 ■ PUZ ■ 0.99美元



三只呆萌的猫头鹰Hooty、Doory和Woody分别要回到各自的家中，此时它们身处丛林，这里有各种各样的水果。这些水果有的可以帮助它们顺利回家，有的却是它们归途的阻碍，而玩家要做的就是将三只猫头鹰全部平安送回家中。其实每只猫头鹰都对应着一个截然不同的关卡，因为三个关卡出现的水果不尽相同，所以可以称为“苹果关卡”、“榴莲关卡”和“香蕉关卡”。

“苹果”对应的是紫色的Hooty，又包含了30个关卡，场景中会出现木桩类阻碍物以及散布在空中的苹果，点击Hooty可以使其下落。在其滚动时要看准时机点击苹果，下落的苹果撞击到Hooty改变其运动轨迹，才能帮助它尽快回家；“榴莲”则对应绿色的Doory，同样是30个关卡组成，这里的玩法是通过拖拽的方式将Dorry发射出去，在障碍物之间穿梭，尤其要躲开那些带刺的榴莲，发射的次数有限制，所以要尽可能高效地将Dorry送回家；最后的“香蕉”对应的自然是棕色的Woody，它的回家之旅是采用“跑酷”玩法，Woody将脚踩香蕉滚轮车，在丛林中一路滑行，过程中可以点击左侧虚拟按键控制香蕉车跳跃，以及右侧的虚拟按键进行下蹲，躲避掉各种阻碍最终确保Woody顺利回家。

一个游戏三种玩法，并且游戏正在进行限时免费，赶快下载玩玩看吧。







iOS 发布日期：2014年3月6日

圣剑传说 玛娜崛起

圣剑传说 RISE of MANA

■ Square Enix ■ 日版 ■ A · RPG ■ 本体免费

原属TV Game的《圣剑传说》于iOS平台开疆拓土，采用道具课金制。作为系列最新作的这款游戏并非复刻，而是一款崭新的3D画面A · RPG。机缘巧合下合为一体的天使和恶魔是玩家的操作对象，担负推进剧情、展现独特世界观和多彩动作要素的功能。为何两人会合体，如何行动才能返回故乡天界？世界的秘密深邃浩瀚，外面的世界又屡屡出现巨大敌人，为了获得解开一切谜团之关键所在的“圣剑”，他们踏上了冒险。游戏搭载了不少系列首创系统，其中就包括在战斗中通过切换角色，令动作发生变化的“转身”，还有可以和其他玩家一同即时挑战巨大BOSS的“突袭战”。突袭战中玩家要根据敌方特性和自己的战斗风格，对合适的武器予以强化。



▲巨大的蟹形态BOSS突袭战，画面上的8名玩家一同奋战。

▶游戏的场景画面，各种公共设施富有童话色彩。



▲对应触摸屏和虚拟按键两种操作方式。

iOS 发布日未定

《巨人之战 前线》

World War Titan Front Line

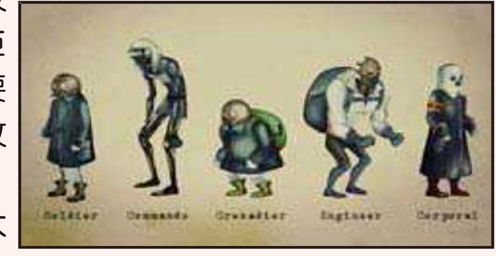
■ Mutations Studio ■ 平台未定 ■ MOBA ■ 价格未定

相信有不少掌机玩家也热衷于《DOTA》或《LOL》这一类MOBA游戏，而这里给大家介绍的，便是将受欢迎的MOBA与最直观的触碰操作结合起来的作品《巨人之战 前线》。



本作最大的特点就是NPC“巨人”的存在。巨人将作为玩家的王牌向着敌阵推进。但是，巨人并不总是玩家的同伴，敌方阵营中也同样有巨人的存在！玩家需要结合不同的职业和技能来打造角色，和同伴一起挡下敌方的巨人并将我方的巨人引向胜利。





本作的势力分布参照第一次世界大战，分为三大国家，玩家将隶属其中之一。与时下的众多网络游戏一样，本作也有公会制度。同公会的同伴可以组队参加最多5对5的战斗，战绩将直接影响所属公会的排名。这一系列战况又会影响国家之间的局势，局势又将影响战斗的胜利条件和规则，带给玩家瞬息万变的对战体验。每当一次大战结束，胜利国的玩家还将获得相应的荣誉和奖励。



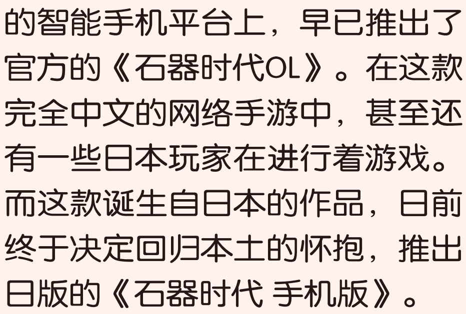
Android 发布日期：2014年3月27日

石器时代 手机版

ストーンエイジ Mobile

■ CJ Internet Japan ■ 日版 ■ MMO · RPG ■ 本体免费









可能一直在关注着经典回合制网游《石器时代》的玩家都知道，国内的智能手机平台上，早已推出了官方的《石器时代OL》。在这款完全中文的网络手游中，甚至还有一些日本玩家在进行着游戏。而这款诞生自日本的作品，目前终于决定回归本土的怀抱，推出日版的《石器时代 手机版》。

游戏支持触屏操作，如PC感觉般简单点击画面就能推进游戏。宠物捕获、成长和合体系统健在，不少外形和能力多姿多彩的宠物可供玩家选择。斗技场、部落战争和BOSS挑战也保留了原本经典的回合制战斗神髓。地图上有温泉、有迷宫、有宝箱，可供玩家休憩与挑战。玩家在冒险的过程中，可以自由组队，还能加入特定的部落，与其他玩家一起战斗与生存。

日文版采取了基本游戏免费+道具收费的游戏方式。传统掌机玩家可能对这种收费方式抱有抵制情绪，但只要游戏达到了高品质，让玩家掏钱掏得心甘情愿，又有何不可呢?

Android 发布日期：2014年3月11日

乔乔的奇妙冒险 星辰射手

ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ

■ BNGI ■ 日版 ■ ACT ■ 本体免费

荒木飞吕彦的经典漫画《乔乔的奇妙冒险》在终于改编成动画后再度掀起了“乔乔热”，除了预定于今年4月开播的第三部动画外，智能手机平台也借势推出了游戏改编作品。

《星辰射手》的官方定义为“奖牌射击动作游戏”，原作中的经典角色在游戏里都化身成为一枚枚奖牌，玩家所要做的就是用我方角色击破对方的奖牌从而获得胜利。在奖牌被击飞的过程中成功触击就能发动追加攻击，而能够使用波纹攻击和替身的乔乔等人还能发动强力的必杀技，令爽快度进一步提升。游戏的故事模式以原作第1、2部的剧情展开，不过第三部的承太郎等人气角色亦有登场，随着动画的开播，更多角色也会陆续追加。本作采用本体免费、道具收费的制度，iOS版也将于近日推出。


▲游戏的剧情演绎部分兼具漫画感和动感。


▲击飞对手的奖牌后还要设法点中它展开追击。


▲乔纳森发动必杀技，右上角的应该是奖牌之间的克制情况。



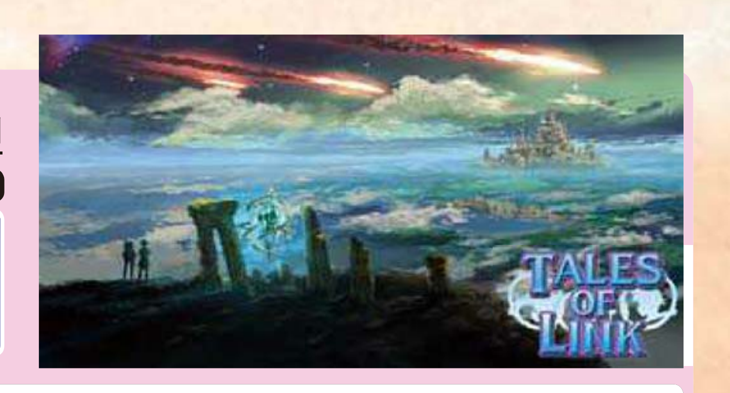
文 魔神剑

iOS 2014年3月3日

羁绊传说

Tales of Link

■ BNGI ■ 日文 ■ RPG ■ 本体免费



《羁绊传说》是由Bandai Namco大力宣传的手机平台作品之一，游戏界面与目前手机平台大热的《智龙迷城》等十分相似，主要都是通过现实时间回复的行动值来完成游戏里的关卡推进主线剧情，集齐一定数量的特殊奖励道具便可以扭蛋获得珍稀武具或英雄，因此熟悉手机游戏的玩家应该能相当快上手。当然相较其他手机游戏，《羁绊传说》有着自己的鲜明特点和优势，不仅主线剧情在手机游戏内显得非常丰满，而且还是全程语音演绎，更有大量的“《传说》系列”角色登场。玩法简单明了，相当悠闲轻松，喜欢手机游戏和“《传说》系列”忠实粉丝的玩家千万不能错过。

剧情概述

在游戏开始，能听到一个成熟的女声在恳求主角拯救这个世界，紧接着女主角莎拉（サラ）和跟在她身边、从天界出现的妖精利比（リッピ）也进行了同样的请求，当主角回过神来时便能看到莎拉与她的兄长西扎（シ–ザ）对峙的场景，据莎拉所说西扎似乎是因为被“灾厄之种”依附才会变得凶暴无比。为了拯救兄长，莎拉恳求主角控制英雄石解放英雄的特殊力量与魔兽进行战斗。战斗过后西扎逃离，利比开始说明刚才战斗的魔兽正是太古之时被天界封印起来的“灾厄之种”萌芽后生成的物种，不知是谁解开了封印并将它放入人界，种子一旦发芽就能给周围带来灾祸，污染自然。而主角正是利比的主人——天界女神雷欧涅（レオ–ネ）所预见的，能拯救被污染的人界的救世主。在大家互相熟悉过后莎拉和利比发现主角除了自己的名字以外什么也不记得（标准“《光明神话》系列”剧情……好吧没有看到主角从天上摔下来有点遗憾。）。然而即使丧失了记忆，主角也答应和莎拉等人一起净化灾厄之种，并拯救莎拉的兄长西扎，莎拉也答应要为主角寻回失去的记忆，于是二人一妖精开始踏上了拯救世界危机的旅程。

战斗玩法

游戏全程以触控形式游玩。游戏开始的时候都会有一个教学关来教导如何游玩，这里笔者稍微介绍一下大致的玩法。



战斗界面分为左右两部分，左边是玩家拥有的英雄所组成的九宫格，右边则是敌方出现的怪物。英雄下面的数字是普通伤害的数值，这个数值由英雄本身能力值中的攻击力所决定，而战斗的时候该数值则会受到属性和联结数等影响而产生波动。下方是HP和LC槽，HP为玩家队伍里的八名英雄HP值相加，当HP耗光的时候就算游戏失败。LC槽的作用则在下文提及。

如右图所示，战斗界面右上角是属性相克图，战场上每个颜色的图形都代表着相应的属性，如红色正方形是火属性，绿色三角形是风属性，蓝色圆型是水属性，棕色五角星则是地属性。也就是说每个英雄并不具有自己的属性，都由战场上的图形来决定所属的属性。相克表则是水→火→地→风→水（→表示有利），举个例子就是水属性攻击火属性会获得两倍伤害，相反则减少伤害。心形图案并没有属性，是玩家们能回复HP的重要图形。



每个英雄脚下都有不同形状的图形，发动攻击只要点击想要攻击的英雄则可，而游戏的特色则是点击一个英雄后手指可以继续移动到相邻的拥有同样图形的英雄来进行一个“联结攻击”，联结起来的英雄越多，攻击力也随之大幅增强，并且每当进行联结攻击时LC槽便会增长，为下文提到的技能发动做好储备。

上文提到联结的英雄越多伤害就越高，但要怎么样才能让相同图形的英雄排列在一起？战斗界面的左上角有显示三种图形，而这三个图形便是你下一个会出现的图形。比如右边第一个图形是三角形，当你点击一个英雄攻击后，该英雄便会离开而下一个出现的英雄就会是三角形图案。这三个图形的预告可以帮助你排列版面，稍微费心思考一下如何行动便能创造高伤害。





当九宫格的英雄全部处于同一个图案的时候，全部联结起来就会产生ALL LINK攻击，最后一个联结的英雄会发动秘奥义，不仅有全身像的CUTIN欣赏，还能看到全屏华丽攻击。

英雄下面的数字是普通伤害的数值，这个数值由英雄本身能力值中的攻击力所决定，而战斗的时候该数值则会受到属性和联结数等影响而产生波动。

技



本作也有“《传说》系列”游戏的特色，每名英雄都有术技，如图所示，当角色身上缠绕霸气的时候点击或是联结该角色都能发生术技，会产生CUTIN、特殊动作和伤害增加的效果，至于增加的伤害量则因人而异。一般来说星级越高的英雄术技伤害更高动作也更炫酷。至于角色如何出现缠绕霸气的模样实际上是随机的，每个角色的术技发动都存在一定几率，但是这个几率可以通过发动次数而增加，一名英雄多锻炼，发动术技的几率也会越来越大。



除了术技以外，英雄们还有技能可以发动，战斗界面下方的角色头像一旦闪光便可以发动专属技能。要想发动技能需要一个名为“LINK数”的条件，对应这个数值的便是HP槽下面的LC槽，发动技能时会直接消耗LC槽。要注意的是可以发动技能的只有队伍编成里前三名的英雄和协助人的队长英雄（详见后文）。

游戏界面

界面上方的RANK是你的等级，旁边为玩家名。等级下方EXP则为经验值，100%后便可



提升等级。EXP右边的数值则是你的耐力值，可以通过升级、时间经过和使用英雄石恢复。

界面右上方的三个小图标从上往下分别是英雄石、金币和LP。英雄石可以恢复耐力、游戏失败后续关、扩展伙伴BOX以及抽奖，获得英雄石的途径是初次通过地图上的一个大关、运营商每日活动赠送和花钱购买（俗称“课金”）。抽奖是用5颗英雄石在抽奖界面抽一个英雄，必定出现3星或以上的英雄，根据一些统计似乎4星英雄出现率18%，5星英雄则大概5%左右……总之，课金要适度，上下保平安。金币是用于强化武器，LP是用于提升英雄等级，这些都可以在普通关卡里获得。

界面选项	说明
My Page（マイページ）	基本冒险选项都在这里，“特别任务（スペシャル）”是运营商安排的主线以外的关卡，通常每天都会有不同类型武器、防具的强化素材关卡。另外运营商安排的活动关卡也是在这个选项里出现，比如前阵子的活动就有机会获得抽奖里不会出现的《TOD》人气角色里昂=玛格纳斯。“冒险”则是主线任务，能看到主线剧情。“任务”就如同探索，花费一定时间让一个英雄去搜集各种类型素材或是伙伴英雄。
伙伴（仲间）	进行队伍的编成、查看英雄状况/培育英雄、调整英雄的装备、等级上限突破、将英雄变换为LP、设置喜爱英雄的界面。
武具	可以查看武具，进行武具合成与进化，贩售武具和设置喜欢武具的界面。
商店（ショップ）	可以在此界面购买英雄石，也是用英雄石恢复耐力和扩展伙伴BOX与武具BOX的界面。
摇蛋（ガシャ）	用英雄点进行武具抽奖和用英雄石进行英雄抽奖的界面。英雄点是每次寻找协力人的时候可以获得的点数，每天登陆也会有奖励。
好友（フレンド）	查看你的好友、根据ID进行玩家检索的界面。一旦与玩家成为好友在闯关时找他们协力可以享受其队长英雄的队长技能加成。



英雄

英雄的育成 /LV 上限突破

在《羁绊传说》里育成自己拥有的英雄需要LP点数，如前文所述LP点数可以闯关获得，也可以每天登陆奖励，还可以变卖不需要的英雄获得。LV上限突破则是当英雄达到满级的时候，可以通过合成同样的英雄来突破自己的等级上限，当然这个上限也是有限度的。

英雄的类型（TYPE）与武具

英雄的能力值除了受到等级的影响外，游戏里还特别安排了非常有传统RPG味道的“武具”设定，武具包括武器与防具，每个英雄都能装备两项武具以提升自己的能力值。不仅英雄本身能培育，武具也能升级与进化，升级的方法是合成其他的武具（包括武具专用升级素材），当合成同一类型的武具时更可以获得5倍的经验值加成。进化则是需要特定的素材，通常在通过每日对应的不同类型武具特别关卡后可以获得。

此外，玩家所拥有的英雄虽不具有属性，但是却拥有斩/射/打/突/魔五种类型。一般英雄们的队长技能就是针对这几种类型的攻击力/HP/回复力的加成，也有部分英雄的队长技是针对战斗里的图形加成。这五种类型有相对应的武器，什么类型的英雄就只能装备什么类型的武器，当然防具是没有限制的。

玩后感

游戏的风格和界面简便清新，再加上系统简单易上手和强大的声优阵容打造的全程语音，整体来说算是一款值得用来悠闲的手机游戏。但是由于现在游戏刚出，活动还不丰富，加上主线剧情在第三章后就会出现难度直线上升的状况，因此也容易让人生厌，还是尽量推荐给《传说》粉丝的玩家较为合适，最后再提醒一句，课金买英雄石要适度喔。

三次元空间 3DS pace

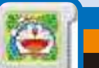
任天堂3DS掌机情报专栏

进入立体的世界！

栏目主持 虫无兮

最近3DS游戏进入了一个莫名的低谷期。虽然有《牧场物语》、《耀西新岛》和《英雄银行》这些作品推出，但是几乎每一款都是针对特定的粉丝群，没有什么能一网打尽的作品。观察发售表，估计这样的情况还会持续到5月。虽然没有新作可以尝试，不过趁这个机会把以前搁下的旧作拿出来重温也是一个不错的选择。

3D短波



哆啦A梦限定任务

3月6日《哆啦A梦 新·野比的大魔境 贝克与5人探险队》发售，游戏还原了同名剧场版中的剧情和各种场景，各位玩家熟悉的野比一行人会在只有狗的王国进行大冒险。为了纪念本作发售，游戏官网上发布了特别任务。玩家只要用3DS的摄像头读取下图的QR码，就可以下载到这个任务了。





口袋妖怪入侵三消

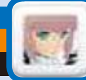
3月12日本周日服e商店最值得关注的游戏自然是《口袋妖怪战斗方块》，这款运用《口袋妖怪》的元素所构筑的三消游戏，让喜欢《口袋妖怪》又不想玩RPG的玩家有了一个折中的选择。关于游戏的详细内容可以参考本辑的攻略。除此之外，强制卷轴动作游戏《黑子风格》以及钓鱼游戏《轻松钓鱼3D》也一并上架，模拟器游戏则有FC经典作品《电梯大作战》。美服方面则有利用AR卡片游玩的解谜游戏《气泡小世界》以及曾登陆日服e商店的《peakvox 立方体战略》，不朽的射击名作《小蜜蜂》作为模拟器游戏上架。



最贵下载游戏登场

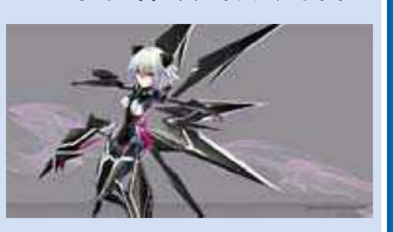


3月19日已先行在美服e商店登场的《不朽之刃》和《疯狂的小鸡导演3D》，世嘉的加强版名作《3D 幻想领域 欧帕欧帕兄弟》以及模拟器游戏《SD高达世界 扭蛋战士 争夺之战》在本周降临日服e商店。不过更加引人注目的当属《钢铁帝国》，由甲南电机制作所打造的这款蒸汽庞克风格的横向卷轴射击游戏，售价高达2940日元，创下了下载游戏的最贵纪录。美服玩家则迎来了迟到一个星期的《口袋妖怪战斗方块》，此外只有一款《本格象棋》，略显寂寥。



燐光圣枪难度下调

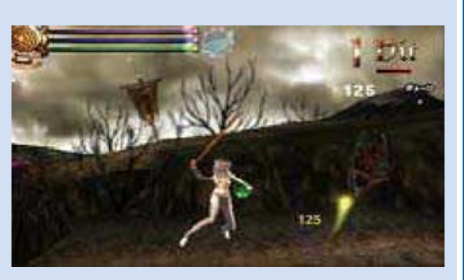
3月19日《燐光圣枪》发售4个月之后，游戏迎来了一次大规模更新。此次更新主要处理了原本一些显示和操作上的问题，并且采取一系列措施降低游戏难度。这些措施包括增强玩家机体攻击力、降低BOSS的耐久值、修改了敌人的出现频度及模式、增加在自由模式中赚钱时入手的金钱数量并下调商店内的商品价格等等。下载了本作却因为难度而止步不前的玩家可以再度在蓝空中翱翔，而还没下载本作的玩家也可趁此机会试试这一款充满特色的动作游戏。





不朽之刃切西瓜

3月19日日版《不朽之刃》，就如同其日文名“时间复仇者”一样，讲述握有神奇武器的女主角借助操纵时间的能力，向毁灭故乡的凶手复仇的故事。在上架当日，厂家就放出了游戏的第一弹DLC，下载后可以将女主角换成左手抱西瓜右手持木棍的泳装造型。虽然DLC本身只卖100日元，但是游戏本体售价已经高达1500日元，所以仅推荐给有闲钱且口味独特的玩家。同时厂商也表示今后还会继续推出新的DLC。



究极邪龙再登场

3月22日曾于今年1月上旬在《智龙迷城Z》中配信过的迷宫“邪龙の树海”，由于广受好评而决定再次配信，配信时间将一直持续到4月7日。领取了“究极邪龙の绘马”后玩家即可进入该迷宫，在系列中具有超高人气的BOSS级敌人“究极邪龙・ヘルヘイム”将在其中等待各位玩家，其技能“ゴッドヘルブレス”将对全体15倍的暗属性伤害。错过了上一次配信的玩家，这一次可千万抓紧机会。





异色游戏拼盘

3月26日本周放出的游戏可谓各具特色。拿日服来说，分别有以妖怪为核心题材的推理AVG《鬼怪侦探 信太的不可思议事件簿》、将复古风格的9款像素街机游戏打包推出的《九合一 街机游戏合集》，还有DSi下载游戏《空岛之箭》的续作《空岛之箭 无影的老师与基隆的封印之匙》。美服则有将炫酷的滑板运动和逗趣可爱的小猫结合起来的横版动作游戏《滑板猫》。喜欢尝新的玩家可以试着体验在商业大作中感受不到的别致乐趣。





三月底走在路上发现女孩子们已经抛弃了厚重的冬装，纷纷开始各种迷你裙装扮，道路旁的鸟语花香也把每个角落都染上了一片初春的气息。这让每天都宅在室内的在下醒悟到该是踏春的时候了（现充脸远目），于是周末骚包地打扮了一番滚去了住地附近的公园，坐在暖暖的阳光下拿出了掌机继续刷起了游戏，在空气清新的大自然中玩游戏应该比在室内有益身心健康吧。什么？你说我没救了？但我觉得应该还可以再抢救一下的……

PSV版本3.10版本更新及新功能介绍

3月25日PSV和PSV TV迎来3.10版本的更新。本次更新的内容包括在菜单画面中追加了日历和应用程序图标显示，更有查看和删除存储卡数据的“存储卡内容管理”等比以往更为便利的功能，下面就让我们一起来详细了解一下此版本的各项新增内容吧。

PSV/PSV TV共通：

1.日历

更新后主菜单画面会追加一个日历的图标，进入后按右侧的+号可以添加日程安排。在日程安排中玩家不仅可以输入日程活动的标题、地点、设置提醒等，还可以追加目前PSV中的游戏图标并添加PSN好友，安排好的活动内容也可直接通过信息或Email功能共享给好友。比如玩家可以选择目前正在玩的游戏图标，然后选择要进行联机的时间，设置好提醒后分享给要一起联机的其他小伙伴，这样玩家就不会错过与小伙伴们的每次共斗活动了。日服的玩家在更新后会获赠《灵魂献祭Delta》的公式日历，加载后可直接在日历中查看《灵魂献祭Delta》的追加内容配信时间和活动等相关情报。另外日历中的日程安排也可以与Google日历中的内容进行同步。





▶活动安排可以直接通过信息功能发给小伙伴。

2.系统

主菜单由原先400个程序图标的显示上限增加至500个（包含文件夹内的图标）。

3.管理存储卡内容

此次的版本更新在内容管理中追加了“管理存储卡内容”的新功能，原本设定功能中的“应用程序资料管理”则被删除。通过“管理存储卡内容”的功能玩家可以确认



存储卡的使用情况并直接删除游戏程序和存档等，在此功能中删除游戏所用的时间和在屏幕上直接删除差不多，但可批量进行删除的形式还是为玩家提供了不少便利。

4.信息

此次的更新追加了语音信息的功能，玩家在进入信息程序并选择聊天对象后，点选撰写信息左侧的图标，再选择“录下语音信息”即可给对方发送语音信息。录制语音信息时点录音



开始说话，完毕后点停止即可。三人以上的话可通过点选画面右下方的菜单图标选“追加收件人”建立小组对话。并且利用此功能PSV和PSV TV的玩家也可与PS4的玩家直接交流。

5.视听者限制

进入视听者限制并进入机能选项可限制PS商店的启动。选择“Trend Micro Web Security”可查看使用指南，点选“立即购买”可享受90天的免费试用。

6.音乐

启动音乐功能后，点选左上的搜索图标可使用关键词直接查询与PSV连接的设备（如PC）中存储的音乐。

7.照片

当PSV和PSV TV处在同一网络中时，可将PSV中的照片直接传输至PSV TV，并在显示器上进行浏览。

8.视频影像

文件列表中追加了按文件体积大小排序的选项。

9.设定

在“日期&时间”中删除了“夏令时”的选项。如果玩家选择的时区为使用的夏令时的时区，那么菜单上就会追加“自动设定夏令时”这一选项，点选后PSV就会自动按夏令时同步时间。而在省电设定中则追加了30分钟后进入待命模式这一选项。

PSV专属功能：

1.在照片中查看图片时，旋转PSV的话图片也会同时进行转动。

2.在拍照的全景模式中追加了“自由形式”。通过“自由形式”玩家可以在想要取景的地方随意地从各个角度拍摄39张照片后，让其自动创建全景图像。

3.可使用蓝牙键盘连接PSV，但目前输入的语言仅限日语和英语。

PSV TV专属功能：

1.PSV TV在更新3.10版本后可对应使用DUALSHOCK4手柄。

2.在PSV TV上可玩PlayStation Mobile规格的游戏。

《迷宫×血统 无限》期间限定配信

Experience在3月7日宣布从3月18日起配信《迷宫×血统 无限》的1.01版本——“新神之试炼（新たなる“神”の试练）”，其中有插画师クロサワテツ亲自设计的BOSSアセンション，并会出现超珍稀道具“神MURAMASA”。所有的更新内容也对应PSV TV，但要注意的是此次配信为期间限定，配信时间截止今年的10月23日，因此喜欢本作的玩家不要错过这次机会。



▲在通关后的追加任务“オメガフィールド扫讨指令”中会出现的新敌人。



以NHK大河剧《军师官兵卫》为主题的《战国无双4》DLC开放配信



在《战国无双4》游戏发售的当日，以NHK大河剧《军师官兵卫》为主题的服装及道具DLC也开放了配信。此次配信内容包含一套免费的名为“军师官兵卫”的服装，是游戏中黑田官兵卫的专属套装。除此之外还有编辑新武将时可使用的编辑部件“黑田官兵卫”、“竹中半兵卫”和“丰臣秀吉”，每个编辑部件的售价为191日元（不含税），三个编辑部件的套装售价为477日元（不含税），有兴趣的玩家可以考虑入手。



《噗哟噗哟对俄罗斯方块》DLC第3弹和壁纸配信开始

《噗哟噗哟对俄罗斯方块》的第3弹DLC配信于3月6日开放配信。此次的配信内容包括能在网络对战时使用的问候包（あいさつパック），每一个问候包里包含3名角色的打招呼用简易聊天信息，其中每名角色的聊天信息为5个，单个问候包的售价为100日元（含税）。喜欢所有游戏角色语音的玩家也可直接购入“全问候套装（全あいさつセット）”，售价为700日元。

注：3DS平台也包含同样的DLC。



▲代言人前田敦子和游戏角色的多款PC壁纸已开放配信，壁纸可从《噗哟噗哟对俄罗斯方块》的官方网站直接下载。



本月PS+免费游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
亚瑟公主	Princess Arthur
驯兽师和王子殿下	猛兽使いと王子様
伊苏 塞尔塞塔的树海	イ–ス セルセタの树海
圣人协奏曲 陨星之献诗	シエルサ–ジュ 失われた星へ捧ぐ诗
灵魂献祭	Soul Sacrifice
火箭鸟 铁汉雄鸡	ロケットバ–ド ハ–ドボイルドチキン
萌萌大战争 现代版++	萌え萌え大战争 げんだいば–ん++（ぷらすぷらす）
突击枪手	アサルトガンナ–ズ

美服

游戏译名	游戏原名
街头霸王对铁拳	STREET FIGHTER × TEKKEN
重力异想世界	Gravity Rush
摩登城市赛车 公路之旅	ModNation Racers Road Trip
反重力赛车2048	WipEout 2048
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss

港服

游戏译名	游戏原名
像素垃圾 怪物	PixelJunk Monsters: Ultimate HD（日英文版）
苍翼异闻录 代码：新生	XBLAZE CODE：EMBRYO（日文版）
地狱边境	LIMBO（中日英韩文版）
雅各布和大脚怪之谜	Jacob Jones and the Bigfoot Mystery（英文版）
恶意 重生	MALICIOUS REBIRTH（中韩文版）
忍者龙剑传 Σ2 加强版	NINJA GAIDEN Σ2 PLUS（日英文版）
尼特的故事 地下探险	Knytt Underground（英文版）
块魂 变形	块魂ノ・ビ～タ（日文版）
魔界战记3 回归	魔界战记 DISGAEA 3 Return（日文版）

欧服

游戏译名	游戏原名
像素垃圾 怪物	PixelJunk Monsters: Ultimate HD
加油吧！头脑酱	Smart As
重力异想世界	Gravity Rush



文 miru

本作背景设定在近未来，由于科技的发展，产生了很多新的“数字运动”，其中有一种名为“DASH”，在“DASH”运动中会构筑一个假想空间，参加者们需要在假想空间的市镇里寻找关键物品，并展开争夺。游戏中登场的地图不仅包括现代的秋叶原和涩谷，还有江户时代的街道。

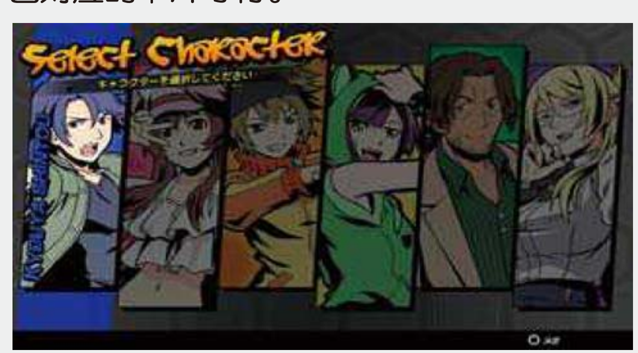
大乱走冲刺或夺取

大乱走 ダッシュ or 夺取 !!

PSV		ACT 动作
Planet G	日版	
2014 年 2 月 27 日	1 ～ 4 人	
免费	无对应周边	

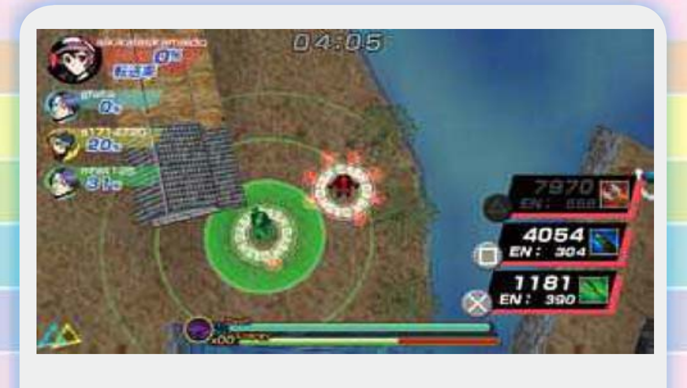
人物选择

进入游戏前会自动登录浏览器，在相关页面同意使用协议后才能正式开始游戏。玩家需先从6名角色中选择一名使用，以后如果想使用其他角色，需通过抽卡获得其他角色对应的卡片才行。



战斗规则

战斗分为三种模式，即网战（ネットワ-クバトル）、面连（アドホックバトル）和本地CPU对战（CPUバトル）。一次网战或本地战斗需要消耗入场券（Entry



Ticket）一张，面连不需要，入场券每隔15分钟补充一张，最多可以存三张。除了入场券外，还有一种特殊券（Special Ticket），不限制储存数量，可以随时开始战斗，但需要付费购买，少量可以通过任务获得。

游戏提供不同的地图，大小不一，每个地图都会出现一个公文包（アタッシュケ-ス），由四名玩家进行争夺。游戏过程中，玩家只要接触到公文包就能把它捡起来，在画面的左上方会显示四名玩家的头像，头像旁边的数字是“传送率”——只要捡到公文包，传送率就会上升，反之，落下公文包则不再上升。传送率最先到达100%的玩家获胜。

选好地图进入战场后，就要开始争夺公文包。在画面的下方是武器能量槽（绿色）

和冲刺槽（蓝色）。按住R键可进行冲刺，同时要消耗冲刺槽，放开R键冲刺槽就会逐渐回复。当没有公文包的玩家接近持有公文包的玩家时，按下指定的按键就可以展开攻击。攻击可用的按键分别是×、□、△，每个按键可以指定一种武器，每种武器的威力不同。使用武器需消耗能量槽（EN），不同的武器消耗的数值是不同的。能量槽消耗后，也会随着时间经过逐渐回复。

在玩家拿到公文包以后，会以玩家为中心显示几个同心圆，最内侧的的圆形以绿色显示，只要接触这个绿色范围，再按下相应按键，便会发生战斗。战斗的结果一瞬间就会决定，同时发出白光，白光会逐渐填充满所有的圆形范围，在此范围内的其他玩家会暂时晕倒不能行动。战斗胜利后拿到公文包的玩家能在一小段时间内进行高速冲刺，这段时间即使和其他玩家近距离接触也不会发生战斗。



道具与陷阱

为了更好地进行“夺取”和“冲刺”，游戏过程中还可以利用各种道具或陷阱。在场景里会随机出现一些道具，捡到之后便能使用。道具的功能多种多样，最常见的是胶囊形状的道具，捡到之后可以增加自身攻击力，每捡到一个玩家身边就会出现一个红色圆圈，最多可以捡8个。

在“夺取”和“冲刺”时按L键都能使用



陷阱（前提是装备了相应道具），陷阱的地点是指定的，即地图上表示为红色的区域，安放陷阱需要消耗道具，一旦其他玩家踏入了设置好的陷阱，就会暂时丧失行动力，如果此玩家身上有公文包，就会掉下来。

角色强化

游戏中可以通过各种途径获得**マイル**，相当于金钱，金钱能用来强化角色、进行抽奖等。在每一场战斗过后都有结算画面，可以查看到本次战斗获得的奖励，排名越靠前，战斗胜利次数越多，获得的奖励越多，奖励主要是金钱和经验值EXP，累积经验值就能提高角色的RANK等级。RANK等级和LV等级不同，RANK是根据EXP强制升级的，而LV则可以选择是否用金钱升级。提高RANK和LV都能提升角色的能力，区别在于LV提升的是角色的基础攻击力、速度、能量槽最大值；而RANK提升最大武器消费值（**コスト**）和最大道具携带数量。



装备系统

在主菜单有专门的选项用于切换装备，玩家可以装备武器和道具。道具最多可以装备四个，不过要RANK达到25之后才能开放四个道具栏，武器则最多能装备三个。

武器对应三种属性分别是B、P、L，三种属性相互克制。其中B属性攻击高，但消耗大；P属性攻击低，但消耗低；L属性介于前二者之间。在战斗时根据武器攻击力和属性决定胜负，每种武器的属性在名字前都会标注。三种武器属性间的相克关系是：B→P→L→B。角色有武器消费值（**コスト**）的概念，每种武器也有相应的消费值，装备

的三个武器加起来的消费值不能高于角色的总武器消费值。

本作也有武器改造系统，首先选择需要强化的武器（BASE），然后选择作为素材的武器（MATERIAL），之后按确定即可，武器的等级最多可以提升到三级，相应的能力数值也会提升。



任务

游戏中初始设置了25个挑战任务，想要完成全部任务，必须付费才行。本作需要“课金”购买的道具叫做DD（ダシュディスク），想抽到角色卡和珍稀武器必须靠DD。除此之外也能用金钱（マイル）抽奖，但是只能抽到一般武器和道具。

名称	报酬	说明
初めて1位を获得	500マイル	首次赢得比赛
10胜达成！	Bドランメス★★★	累计获得10次胜利（本地AD-HOC联机获胜不算，下同）
20胜达成！	Lファンドスター★★★	累计获得20次胜利
30胜达成！	Pヒルデグリム★★★★	累计获得30次胜利
50胜达成！	Bグラーシーザ★★★★★	累计获得50次胜利
榛东京哉がLV10!	1500マイル	榛东京哉等级达到10
假泽假令がLV10!	1500マイル	假泽假令等级达到10
天坂茉莉爱がLV10!	1500マイル	天坂茉莉爱等级达到10
旭信因がLV10!	1500マイル	旭信因等级达到10
美南见・H・友璃夏がLV10!	1500マイル	美南见・H・友璃夏等级达到10
寺园ひよりがLV10!	1500マイル	寺园ひより等级达到10
榛东京哉がLV30!	ダシュディスク×5	榛东京哉等级达到30
假泽假令がLV30!	ダシュディスク×5	假泽假令等级达到30
天坂茉莉爱がLV30!	ダシュディスク×5	天坂茉莉爱等级达到30
旭信因がLV30!	ダシュディスク×5	旭信因等级达到30
美南见・H・友璃夏がLV30!	ダシュディスク×5	美南见・H・友璃夏等级达到30
寺园ひよりがLV30!	ダシュディスク×5	寺园ひより等级达到30
武器最大成长！	クリンプウィルス×10	将武器等级提升至最高
武器最大成长3种类！	ダシュディスク×3	将三种武器等级提升至最高
武器最大成长5种类！	ダシュディスク×5	将五种武器等级提升至最高
10日ログイン！	1500マイル	累计登录游戏10天
30日ログイン！	3000マイル	累计登录游戏30天
60日ログイン！	5000マイル	累计登录游戏60天
キャラクタ-全员获得！	スペシャルチケット×5	各角色卡至少持有一枚
バトル回数通算100！	スペシャルチケット×5	累计战斗100次（本地AD-HOC联机不算）

注：带★号的都是武器。

奖杯

本作奖杯设置条件非常简单，只要完成所有游戏里的任务就能达成100%（无白金）。

类型	名称	说明
铜杯	ビギナ-ダッシュプレイヤ-	完成5个任务
铜杯	ノ-ビスダッシュプレイヤ-	完成10个任务
铜杯	ミドルダッシュプレイヤ-	完成15个任务
银杯	マスタ-ダッシュプレイヤ-	完成20个任务
金杯	エキスパ-トダッシュプレイヤ-	完成25个任务



和PSV的其他免费游戏一样，本作想要玩得上档次必须要“课金”才行，奖杯更是个“课金”大坑。游戏的规则虽然简单，但是不缺乏对战性，相对其他的免费游戏来说，技巧性要强得多。而且不想网战也可以，光靠和电脑对战也能刷钱刷等级，这方面算是比较厚道。

2014年游戏开发者大会报道

世界最大规模的游戏开发者向盛会“Game Developers Conference”今年3月17日～21日于美国旧金山召开，业界知名厂商（包括我国的一些游戏巨鳄）纷纷出席，为期5天。前2天是针对特定主题予以探讨的峰会论坛，后3天则是通常会议和产品展示会。这几年来，GDC的方向性悄悄发生着变化。最早的GDC流程与E3或TGS较为接近，由任天堂、SCEA、微软等硬件商发表基调演讲，展望今后的游戏商业前景，披露近期商品并实施相关的会议讨论。硬件商的基调演讲已然消失三年，取而代之的各产品部门的基调演讲，也在今年消失了踪迹。今年给人的最大印象，应该是新加入游戏业界的那些新兴势力，这是他们得以尽情展现自己的舞台。

去年年底成功发售新主机的SCE和微软力求把新主机从核心玩家推广到普通人群，就如何完成自家产品的家用电器化举行了一系列会议。去年致力于向开发者推广Wii U开发机、中层软件对应功能的任天堂，今年则转而仅仅召开了3DS《立体动物之森》这一场会议，显得颇为寂寥。任天堂在2005年发表Revolution（正式名称Wii）时博得广泛喝彩，相比之下，今年的存在感可谓降到谷底。就此淡出GDC，还是在不远的将来带来第二次的“Revolution”——这头年长的GDC领头羊，其今后的发展依然博得了同行的注目。

与会的业界大腕包括SCE全球工作室总裁吉田修平、Xbox事业部高层Phil Spencer这样的硬件牛耳，也有让《智龙迷城》风靡世界的Gungho执行总裁森下一喜，单飞的Comcept代表取缔役稻船敬二，让《FF XIV》重获新生的制作人兼导演吉田直树，刚刚宣布离开Konami的《恶魔城》制作人五十岚孝司，《生化奇兵 无限》的制作人Ken Levine，以及代表英国的游戏制作人Peter molyneux。此外，面对游戏开发者的各种产品公布会议以及由开发者们评选的游戏奖项“GDC大赏”等活动也陆续进行。

文 胧月　美编 Juxi



自主游戏开发者

进入大数据时代，传统厂商的垄断力日益下降，运用各种商业手段挤兑小作坊产品的做法也越来越不管用——起码没以前管用。游戏业界同样如此，一定要找棵大树庇荫，否则会引发宣传、出货不力乃至被打压的年代已经快走到终点，越来越开放的网络环境和限制越来越宽松的硬件平台，使得游戏界不知哪天就会又诞生出一款《像素小鸟》。游戏制作人“U盘化”的趋势愈发明显，大量有能之士选择不进入任何系统，仅以个人能力联合各客户进行短期合作，稻船敬二就是其中的代表人物。在本届GDC上有两名受人瞩目的制作人Rami Ismael与Jan Willem Nijman，他们是独立小组Vlambeer的工作伙伴，开发的卡通风格2D射击动作游戏《废土之王》，是开发当初就向全世界公布其开发进程，对于注重保密的游戏开发而言是非常罕见的行为。

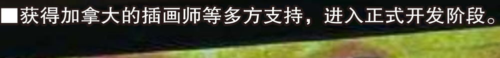
将开发作为表演，与拥趸共同推进开发工作

两人于2013年春天参加GameJam活动，当场开始制作一款“在荒废的世界里称王的Rogue-like式动作游戏”。72小时内的制作实况在网络上配信，收到视频观众的大量反馈意见。加拿大的插画师在观看视频后主动提出了协作请求，网络上的同伴逐渐聚多，直到成品面世。只有两个人的小组要高效地制作高质量的作品，他们选择的方法是将游戏开发完全透明化。

首先，每星期在Twitch（一个面向视频游戏的实时流媒体视频平台）上开始长达4小时的直播，展现游戏的最近开发状况，并围绕开发展开谈话。该节目吸引了大量观众，其中一部分坚实固定。人们向两人提供极为有用的开发意见，使得开发的方向性一步步确定。像这样形成了一群固定拥趸后，他们在Steam上放出游戏的初期链接。一般情况下，Steam上付费开发版游戏仰仗平台社群的支持，价格基本比完成版便宜，但本作却定出了相比普通自主游戏高出许多的12.99美元定价。此举目的是为了筛选出高忠诚度的玩家，即使在贩卖中途接到玩家的降价要求也坚决拒绝，哪怕受到恶评也要保证该游戏社群的纯度。


■自主开发小组Vlambeer的两人


■去年的GameJam上初始开发的本作原名《Wasteland Kings》，开发状态强制配信。


■获得加拿大的插画师等多方支持，进入正式开发阶段。



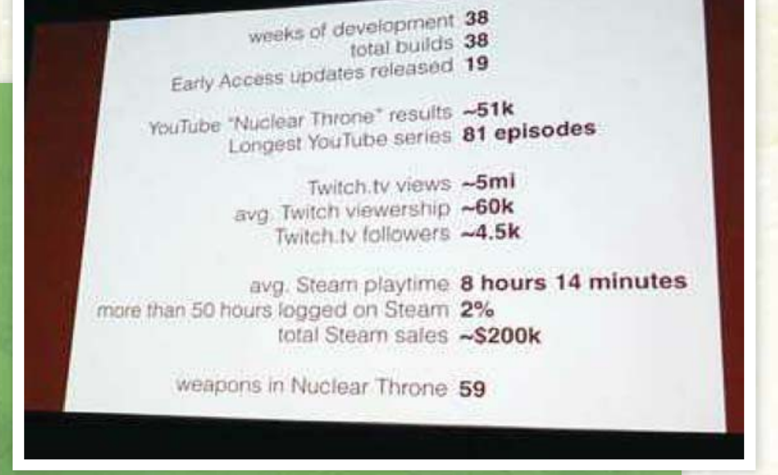

▲看似画面简陋的《废土之王》有着关卡随机变化的Rogue-like系统骨架，在玩家的反馈下获得灵感，制作了50种以上的不同武器。

于是《废土之王》成为宗教式的人气商品

在Twitch上展示开发状况，通过Steam上的初期链接一步步扩充参加者，每周必定更新进一步的开发结果（后来直接有玩家主动更新Wiki网站），如此反复了38个星期后诞生了怎样的结果？

Twitch上的收视次数突破500万，吸引了6万个ID，频道关注者突破4500，成为颇具人气的网络节目。另一方面，在Steam上下载本作的玩家平均每人的游戏时间为8小时14分钟，更有2%的玩家成为50小时以上的狂热粉丝。开发版的下载收入同样支持了小组的预算，这个非完成品目前已经有20万美金的销售额，从价格上逆向运算可知大约有2万人购买了本作，然后这笔钱又被继续投入到本作的开发中，形成良性循环。

这样的开发方式对如今的游戏界也是一个启示。《废土之王》的开发方式与传统游戏相比，如同美剧和国产剧的拍摄——前者以部分初期投入吸引用户“上钩”，在获得良好的市场反馈后进一步加大投入，制作出满足观众需要的作品，每年未能播出的15000集国产剧与不少名厂的所谓“大暴死游戏”则也有着异曲同工之妙。这里并非要求传统大厂放弃密封蒸笼里出来的3A级大作，专业尖端领域依然需要占领，但是对于有志有才的个人而言，这是值得借鉴的一条出路。



▲“开发游戏”本身予以市场化，产生了一系列相关的有趣数字。



▲如此开发游戏的好处是开发程度可视化、与粉丝间进行设计交流、促成开发的进一步发展，当然也不是完全没有负面效果，比如每星期必须更新的节目就相当费劲，开发工作毫无秘密可言。两名制作人还表示，要长期维持与社群的生产促进关系，其心得是“对粉丝的教育”。

稻船敬二眼中的日本自主游戏现状

稻船敬二是日本游戏界的批评家，曾放出“日本游戏界已死”等惊世言论的他一向喜欢站在自由的立场上评论日本与海外市场。本届GDC上他的演讲标题是“与此同时的日本”，宣传自己的《神威9号》（被视为《洛克人》的精神续作），并且以回答主持人提问的方式谈论了如今的日本游戏产业和自主开发现状。

生气勃勃的日本自主开发者

首先，稻船被提问如何看待广受各界鞭笞的日本市场现状，他表示：“日本市场至今没有大的起色，所有人都知道它缺乏生机。日本的游戏在美国不受欢迎，有待进一步努力。”另一方面他又说日本曾是业界马首，今天日本市场的问题难保不会在以后成为世界性问题，可以说日本产生的问题并非地域固有，而是时代车轮转动的必然趋势。

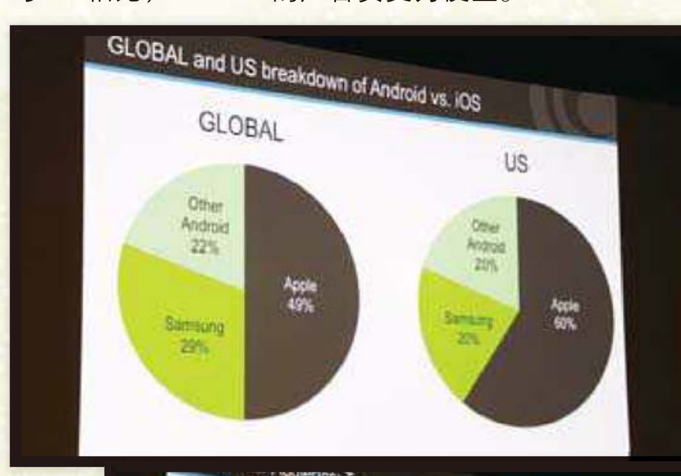
稻船在几年前退出老东家Capcom，他认为退社并不一定是负面的，自主开发者能够不去刻意迎合公司的硬性方针，以非常健全端正的心态愉快地制作游戏。不过与北美相比，日本的自主开发环境并不理想。工作室的建立方法不同，能成功达成梦想的案例远不如北美多，但就工作热情而言，日本并不逊于北美，


▲稻船依然毫不忌讳地“大炮式”发言。

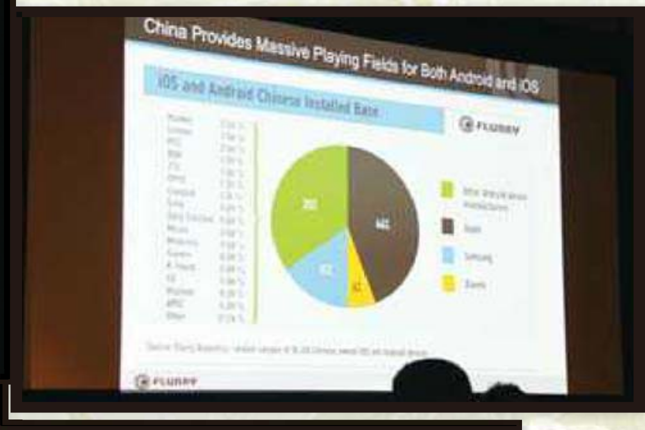
诱人的2亿5千万玩家市场——中国

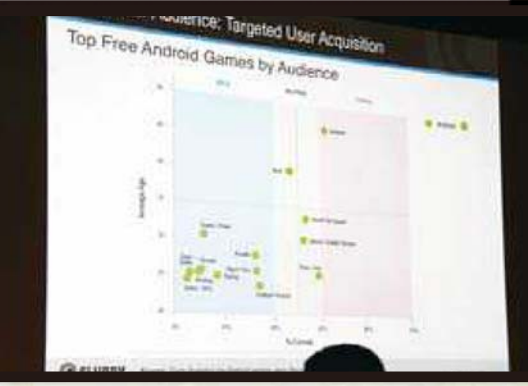
2012年，安装Android系统的终端设备数超越iOS，占到51%（其中29%为三星），iOS产品则分食剩下的49%市场。中国使用移动设备的玩家有2亿5千万人，是世界最大的移动游戏市场，其中Android用户占58%。然而另一方面，中国玩家玩的游戏有64%都产自本国，这个市场对外国公司当然极具吸引力，但如何抓住中国人的口味，则要面临相当艰巨的本土化进程。规模仅次于中国的市场是美国，移动玩家为2亿3800万，第三名英国只有数字大幅缩减的4700万，日本排名第五，与排名第六的韩国大致持平，为3200万。其中，韩国更是三星市场占有率高达60%，Android占有率高达85%的特殊地带。

除此之外还有一件颇有意思的统计，那便是在Android上各年龄层和男女玩家对游戏类型的选择倾向。动作角色扮演、即时战略、射击和卡片战斗的用户大多是25岁左右的男性玩家，问答、三消等休闲类游戏上，女性比例则能超过50%，其中最为突出的类型是单人纸牌游戏，用户集中在45岁左右，女性占60%。统计还表示，目前智能手机和平板电脑的比例方面，iOS系统为72%：28%，Android系统为88%：12%。与iOS相比，Android的广告费更为便宜。



◀数据显示2012年Android的安装台数已超越iOS，但世界范围几乎对等，其中三星的表现尤为抢眼。





▶Android各游戏类型与年龄和性别的比例关系，单人纸牌类游戏的位置非常有特点。

▲中国是块巨大的蛋糕，只是外国厂商都需要面对本土化的课题。

◀与iOS相比，Android平板的普及率还比较低。

大家都在享受自己的工作，这份热情有朝一日应该能改良日本自主开发者的生存环境。

稻船进一步谈到自己在27年前刚加入Capcom时，公司业务以街机为主。街机工作组在公司大楼里办公，而稻船所在的家用游戏组则只能被安排到附近的出租房内，仅仅负责将街机游戏往家用机上照搬移植。不满足现状的稻船打算制作一款新作，这就是《洛克人》。《洛克人》是家用游戏组的原创产品，对于当时的Capcom而言就是一款“自主开发产品”。本作的开发完全游弋于公司计划之外，仅由稻船与其同僚凭兴趣完成，通过倾注的热情与灵魂吸引玩家成为《洛克人》的粉丝。《洛克人》的开发者共有6人，其中3个还是刚刚加入公司的新人，完全没有经验，几乎与同人游戏无异。如今这三个新人也均追随着稻船的独立脚步，加入《神威9号》的开发小组。从稻船的视角看来，自主开发并不一定是某个固定的形式或定义，其核心在于开发者是不是在做自己想做的东西，有没有对作品付出灵魂与热情。



■目前公布的《神威9号》开发画面。

年度开发者选择大赏花落《末日余生》

峰会第三天即3月19日，会场举行了游戏开发者选择大赏的表彰仪式，摘得年度最佳桂冠的是PS3游戏《末日余生》，此外本作还获得故事叙述奖和设计奖等共计3项殊荣。表彰式上引起话题的还有Lucas Pope独立制作的《请出示证件》，该软件对应PC和iOS平台，容量仅40MB，却获得了发明奖和下载奖两项荣誉。日本方面则是去年在3DS上推出的《塞尔达传说 众神的三角力量2》，摘得掌机移动游戏奖。日本游戏在GDC上并不怎么受待见，这次也是继2008年《塞尔达传说 幻影沙漏》以来久违6年的再度获奖。

今年获得终生成就奖的人物则是我们熟悉的“PlayStation之父”久多良木健。久多良木登台表示，PlayStation的成功是一个奇迹，它对久多良木本人赋予了人生目的，自己感谢参与PlayStation相关工作的一切员工、游戏开发者和游戏玩家。现场播放了一则回顾久多良木半生的影像短片《久多良木之路》。片子采用了老电影胶片的古旧效果，讲述被任天堂欺凌的久多良木杀死了对手Dreamcast，最后向任天堂的CEO完成了复仇。就内容来说，这段影像极容易引起麻烦，不过影片最后久多良木本人再度登场，表示“还有这回事啊”且做了一个搞怪的眨眼动作，引发全场爆笑。





▲演讲的久多良木健。

◀摘得年度大奖的赢家《末日余生》开发组。

《动物之森》是如何克服系列倦怠感的

任天堂在本届GDC上发表了名为“如何揭开《动物之森》新篇章”的演讲。《动物之森》以玩法多变和多彩的交流要素而广立口碑，其问世之际正好伴随着3DS的销量回升，如今全世界销量已达738万，超越NDS的《欢迎来到动物之森》成为系列最为卖座的一款。发售之初，由于本作过于畅销而导致各处缺货，甚至发生了岩田社长向玩家道歉的事件，至今仍记忆犹新。《立体动物之森》的前作是Wii上的《上街吧 动物之森》，本作仅在日本就卖出了100万套，导演京极彩却对这款游戏评价道“很明显有需要去面对的课题”，展露出对打造新作的强大心理准备。

Wii版《上街吧 动物之森》的课题是“直面玩家对系列的倦怠”

京极彩于2003年加入任天堂，隶属任天堂的情报开发总部，有《塞尔达传说》和《动物之森》这两个系列的剧本写作经验。由她导演的《上街吧 动物之森》是系列首次同时在全世界展开业务，其中不仅要收录迎合日本玩家的要素，还要加入世界其他国家的剧情事件，最终成功于2008年的圣诞商战前完成了全世界铺货。她表示，Wii版的课题是系列的核心老玩家已经即将厌倦系列的固定套路，这是无法回避的事实。

尽管系列新作每次都会导入新家具等要素，但主人公孤身一人生活、身负



▲京极彩在制作《动物之森》前是《塞尔达传说》的剧本作者。

明确并共享玩法的种子，不惧变化地播种新种

《立体动物之森》毅然采下系列已经盛开的花朵，播撒新的种子。具体而言包括如下要素：可查看登录为“密友”的玩家是否在进行游戏，能够与全世界的玩家交流，以邂逅通信实现的数据交换，随机组合出的多人游戏，使用梦见馆前往朋友的村子，发现有趣的村子后能跟其他玩家共享，将自己的设计方案通过QR码共享，通过图片投稿工具分享3DS的游戏图片，秘书静江的Twitter，与Miiverse连携的《动物之森树荫日光广场》，使用《绘心教室》速写的Miiverse连携企划等——以上要素正好解释了制作方是如何播下新的交流的种子。

《立体动物之森》的开发过程中，全体开发人员不仅要共享游戏的规格，还要实现想法上的共通。实际制作时，开发者们都彼此给出意见，比如角色或摆饰的设计，哪怕不是负责人的普通员工，也能绘制草图来轻松地传递自己的意见，通过这种方法，不同性别、不同年龄层、不同价值观的繁多意见才能汇总到游戏中结晶。《动物之森》以不同年龄性别的所有玩家为目标，开发组同样在性别和年龄上平衡搭配，开发者的多样性与游戏的多样性相连，证实了游戏负责人思路之正确。



■并不是简单的四人协力游戏。



▲静江的Twitter乐趣十足。



▲通过QR码分享自己的设计。



▲对应《树荫日光广场》等多彩的交流功能。

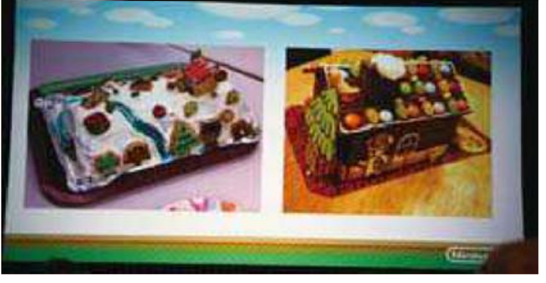


▲开发者思想的交流不能只扫门前雪。

巨债、在狸猫的店里工作等固定流程并不会变化，她也一度将这些误解为系列必须继承下来的东西，特别是NDS版《欢迎来到动物之森》大卖后，这种一厢情愿的误解束缚了工作人员的创新思想，令他们胆小怕事。如果完全不改变系列的既有要素，系列就会产生闭塞感，作为导演必须承担巨大压力。此时，开发人员返回系列原点，着手重新审视那些司空见惯的要素是否有必要保留。另一方面，从头到脚地彻底变化同样会带来作为系列作品的同一感障碍，系列的核心并不能丢。经过一番探索，京极找到的答案是“《动物之森》是一种交流工具”，它与现实世界经历着相同的时间轴，彼此互为日历，写信、送礼等交流功能作为现实世界中交流的种子而被制作进了游戏。对于《动物之森》来说，最重要的是制作玩家间交流的连锁。



▶《动物之森》是交流工具。



◀游戏中的交流对现实也折射出良好的影响，《动物之森》开发小组会定期举办同僚聚会，彼此气氛和睦，是许多游戏开发者们向往的光景。

Gungho社长森下一喜连续两年演讲

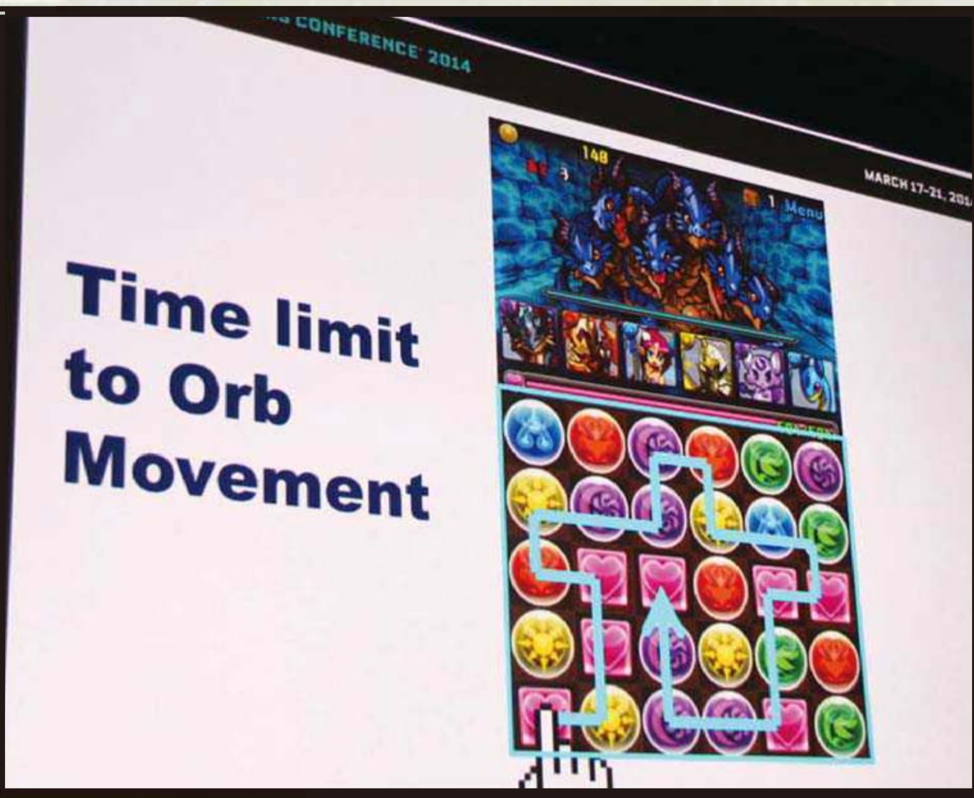
解剖《智龙迷城》

在2013年的GDC上，森下一喜曾讲述了Gungho如何制作游戏，今年则将范围缩至《智龙迷城》一点上，重新说明本作的制作过程。演讲中说，《智龙迷城》已经成为一种游戏类型的模板，向其致敬的游戏层出不穷。比如首次将付费道具免费配布给玩家，作为系统维护的补偿；针对一星期中的每一天导入的“星期几任务”等……这些如今见怪不怪的基础系统，实际都是在《智龙迷城》的带动下实现的。再以2月公布的《智龙迷城W》为例，Gungho并没有把它作为主作的外传制作成另外的app，而是在同一个游戏中进行追加，这同样是前所未有的尝试。

目前，《智龙迷城》已经在世界上13个国家展开业务，针对每个国家的特定服务项目均稳步展开中，用心的制作使得任一市场的用户都给予了4.5星以上评价，为今后的市场拓展提供了准备空间。不过也由于本作在各国的运营机制不同，无法同时在大量国家配信，通过无微不至的服务扩大活跃用户数量，拉长用户的游戏时间是Gungho的处事方式。《智龙迷城》在北美的下载量已经突破300万，与总规模相比虽然尚有提升空间，但也总是占据销量榜的前十位，呈现欣欣向荣的良好上升态势。《智龙迷城》是否能在亚洲以外的市场获得世界规模的成功，这是今后的Gungho值得我们关注的。



▶虽然业务面对全世界展开，但每个国家的运营都小心谨慎，宁缺毋滥。



▶重申《智龙迷城》的制作过程。



◀▲大卖140万的3DS版《智龙迷城Z》以及其他周边商品、街机游戏、主题活动等都是提升品牌价值的策略手段。

五十岚孝司回顾《恶魔城 月下夜想曲》

“《恶魔城》系列”的主制作人五十岚孝司于3月15日退出了服务20多年的Konami，一跃成为业界话题人物。GDC的最后一天即3月21日，五十岚登台发表演讲。演讲内容为由五十岚经手的“《恶魔城》系列”的构想与设计原点，令人遗憾的是并未公布系列新作。向听众讲述至今为止的制作经历，同时也是五十岚对自身的一次回顾。

系列方针转换的秘密

五十岚首款担当导演、剧本和程序员的《恶魔城》作品是《月下夜想曲》，当时《恶魔城》已经形成系列，Konami内部存在多个制作小组，五十岚认为继承系列正统血脉的并非自己。五十岚所在小组之前制作了《血之轮回》，所有人对制作一款与众不同的《恶魔城》均已跃跃欲试，几乎已经到了“为所欲为”的地步。

制作动作游戏系列存在一个误区——为了回应拥趸的期待而逐步加高系列续作的难度。“《恶魔城》系列”的通关时间为2小时左右，但提升难度对吸引新玩家完全没有帮助。同样是2小时的享受，一款游戏的售价几乎是一场电影的6倍，令人感到这是一笔颇为奢侈的娱乐消费，于是五十岚将目光投向《塞尔达传说》一类的探索型A·RPG上。融入经验值带来的成长要素、怪物和地图的收集，以延长游戏时间。此外，《月下夜想曲》还从根干上改变了游戏系统，最典型的是废除了横版ACT中常见的坠崖死亡。毕竟角色在画面中无论怎么跳都没有生命之虞，单单掉进落穴中就死亡的设定颇为不合理，同时还会给玩家带来对跳跃操作的压力。

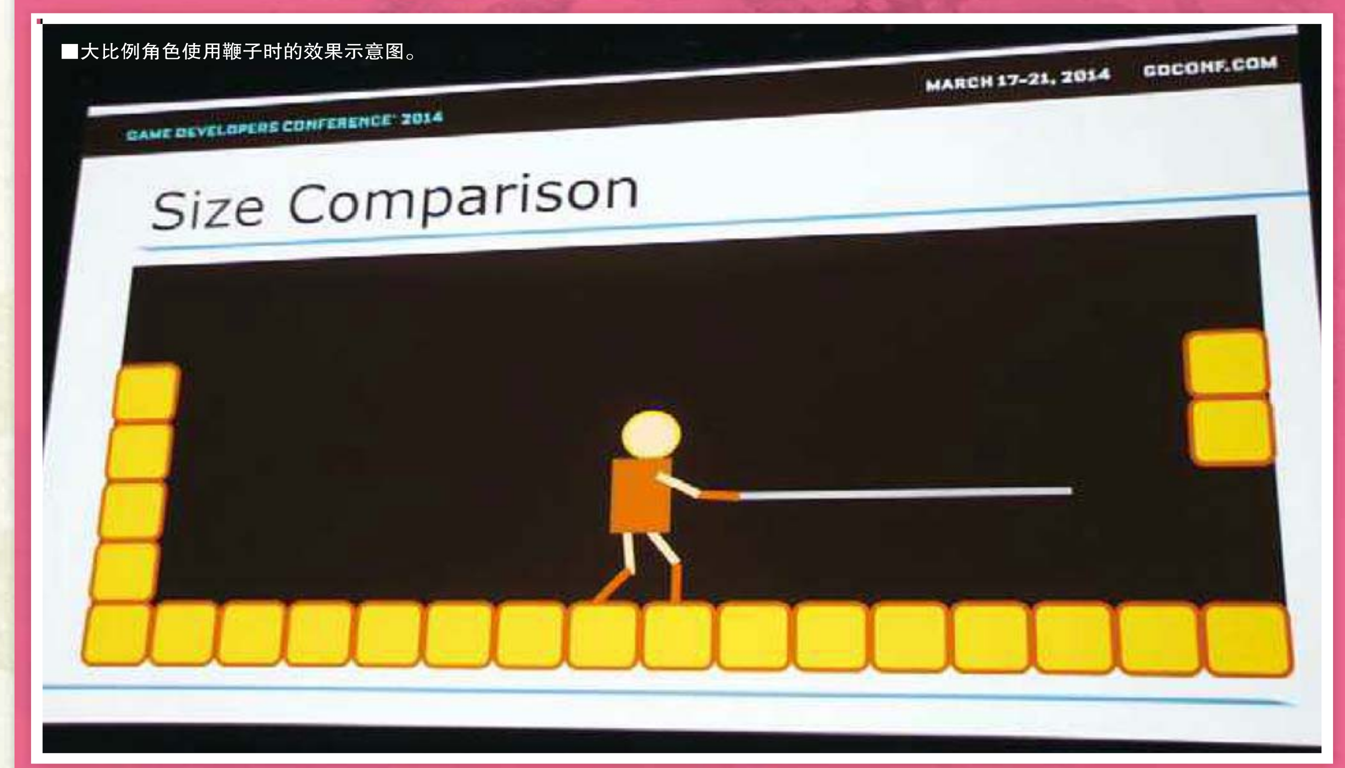
游戏的改造并未停止，《月下夜想曲》中放大了角色的显示尺寸。放大角色带来的问题是，主人公使用鞭子攻击时自身的判定会占去一半屏幕，


■作为自由职业者登台的五十岚孝司。

所以五十岚孝司废除了主人公一定要使用鞭子的设定，加入形形色色的其他武器。主人公也被设定为会变身的吸血鬼，令探索过程更为有趣。

那么为什么不适用3D建模呢？在这个问题上，五十岚考虑到探索型游戏需要广阔的地图和大量敌人，使用3D建模在技术上无法实现。此外，制作组中拥有两名擅长制作2D动画和背景的设计师，这样能最大限度地发挥他们的能力，同时也可以利用以往作品的画面素材。图像方面，制作方本可以实现320像素的分辨率，但实际制作时必须压缩到256像素，色数也压到16色以下，作为补偿，丰富的卷轴关卡和视觉效果得以实现。

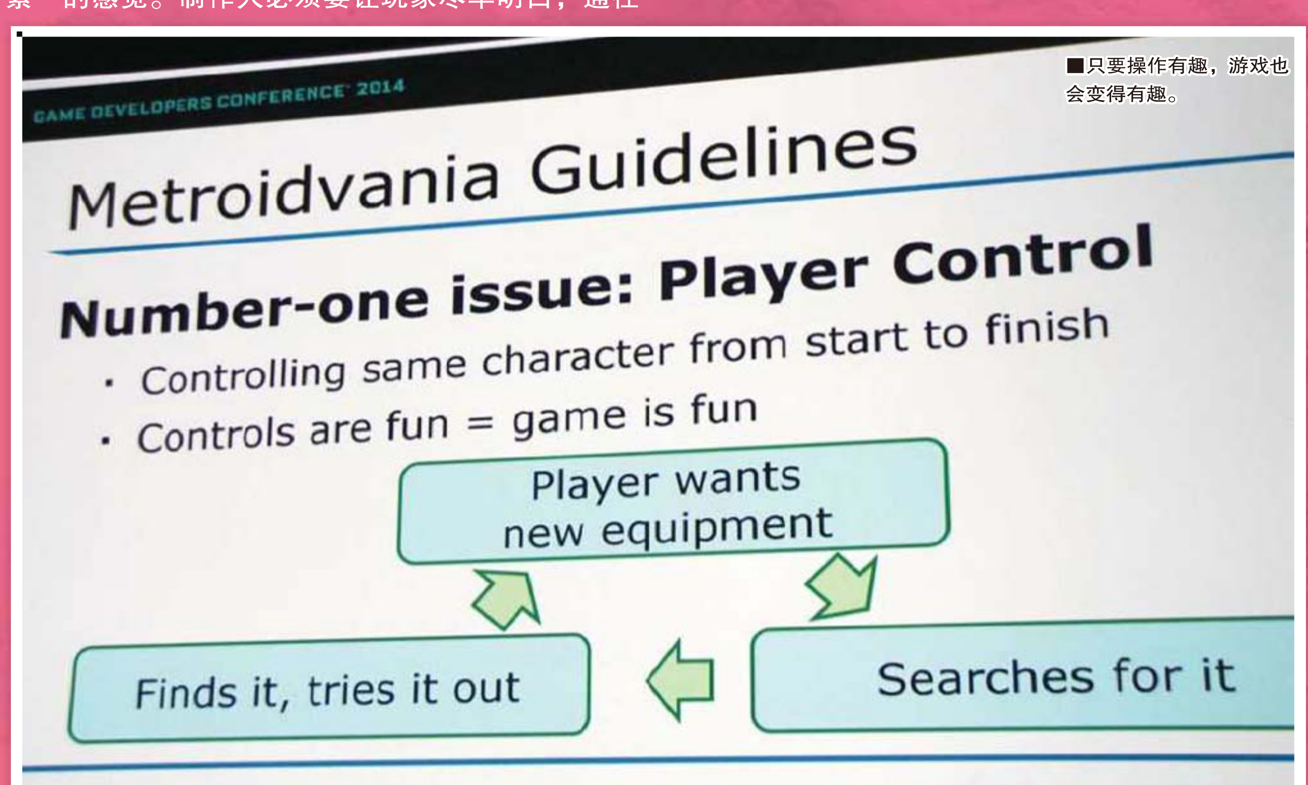
尽管有着众多制约，能力强大的设计师和程序员在正确的时间聚集到正确的制作组中，这才诞生了《月下》这款不朽名作。五十岚最终感叹道，无论是什么形式的游戏，都起源于人，最终回归于人。



■大比例角色使用鞭子时的效果示意图。

以探索掩盖的一本道是游戏的本质

五十岚进一步讲述制作《银河战士》、《恶魔城》这类探索游戏的指导路线，那就是“玩家需要新装备”→“寻找新装备的过程”→“找到新装备并试用”→“进一步需要新装备”……的循环。只要该循环与操作有趣，游戏就会变得有趣。尽管看起来像是自由度很高的探索游戏，实际上主体依旧是一本道，大量的分支路线在尽头都设置了特殊道具，这会迫使玩家去获得它们，同时产生一种“探索”的感觉。制作人必须要让玩家尽早明白，通往新的地域需要某件特殊道具，以此来形成跟普通过关游戏的区分，同时煽动起玩家对游戏接下来的发展的期待。所有的机关设置必须显眼，这样即使玩家错过，也不会责怪到制作人头上，而只会反省是自己不注意，不至于滋生负面情绪。他最后表示，自己将暂时远离这个游戏类型，从大公司独立后会遵循个人意志来制作游戏，希望能够听取粉丝的意见，回应大家的期待。



■只要操作有趣，游戏也会变得有趣。



■要站在玩家的立场上，避免一切会引起玩家不愉快的要素。

THE LEGEND OF HEROES 閃の軌跡Ⅱ センノキセキⅡ

近期，官方终于放出了《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》的相关消息，更新了新舞台以及不算新的人物介绍，前作中仅为路人的游击士特瓦尔和冰之少女克蕾雅将在本作中正式加入战斗，他们的相关戏份也值得期待。

文 阿鲁　美编 Juxi

PSV	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	
	英雄传说 闪の轨迹Ⅱ	
	Falcom	日版
	预定2014年内	1人
	售价未定	对应周边未定

角色扮演 RPG

以铁血宰相奥斯本遭受狙击为开端，“贵族连合”开始了对帝都海姆达尔的占领。

天空出现的巨大飞行战舰以及被称为“机甲兵”的巨大人形兵器部队开始在帝国内部活动，囊括帝国全境的内战爆发了。

以压倒性力量的新兵器进行压制的贵族连合军以及靠着训练有素的士兵和机甲师团进行纠缠的帝国正规军展开了对峙。

巨大帝国埃雷波尼亚内战的激烈程度远超预想，不知何时才会结束的内战使整个国家的人民都陷入战栗与无力感中。

与此同时，托尔斯士官学院“Ⅶ组”所属的里恩在荒凉的山岳地带苏醒了过来。

在其身旁的是会说话的黑猫以及灰色的巨大“骑士”。

但之前一起共患难的同班同学们却不知去向。

很快，里恩就想起了先前同伴们与他诀别的话语，以及自己绝望的吼叫……

突然袭来的蓝色身影以及让人绝望的战斗，残酷的现实浮现在里恩的脑海里。

“大家都没事吧……”

“总之得先回学校……”

不顾黑猫的阻止，里恩无视了灰色的巨大身影，开始了下山之路。

这就是——动荡之日中，一切终结的开端。

登场人物

17岁　使用武器：太刀

帝国北部的地方贵族、修巴尔茨男爵家的养子，隶属于托尔斯学院特科班级“Ⅶ组”。虽然传承了东方剑术“八叶一刀流”，但由于畏惧自身恐怖的力量而无法发挥真实实力。不过在与同伴的接触中逐渐成长，最终克服了心理阴影。前作中，里恩得到了认可并乘上了谜之人形兵器“灰之骑神”，但却被曾为同伴的学院前辈乘坐的“苍之骑神”给打败，在黑猫的强迫之下仓皇逃离，如今在遥远的山中苏醒过来。



里恩·修巴尔茨

リィン·シュバルツァー　CV 内山昂辉





阿莉莎·莱茵弗德

アリサ・ラインフォルト CV 堀江由衣

17岁　　使用武器：导力弓

帝国最大的重工业制造商“莱茵弗德社”的千金，和里恩同属“Ⅶ组”。虽然是个直肠子并且待人接物的态度比较严厉，但实际上是一个老好人。因为受不了身为财团会长的母亲的冷酷而进入了士官学校，为了找寻属于自己的道路而努力。前作最后为了让里恩逃走，和同伴一起留在了战场，安危不明。

艾利奥特·克雷格

エリオット・クレイグ CV 白石凉子

16岁　　使用武器：魔导杖

帝国军最强猛将“红发克雷格”的儿子。原本喜欢小提琴和钢琴的他准备去音乐学院就读，但是遭到了父亲的强烈反对，最后决定进入士官学院。刚开始比较懦弱的他，在和里恩等人接触并一起战斗后也逐渐变得可靠起来。

劳拉·S·阿尔泽特

ラウラ・S・アルゼイド CV 伊濑茉莉也

17岁　　使用武器：两手剑

帝国的武术名门，阿尔泽特子爵家的闺秀，与里恩是剑之一道的伙伴。她是个威风凛凛且高傲的少女，无法接受那些非正道的事物，不过在与曾为猎兵的菲接触之后，武艺和内心都有了很大的成长。

◀战斗界面和前作没有明显区别。

▶本作中能正式使用骑神进行战斗了么？



27岁　　使用武器：改造导力器＆电棒

游击士协会帝国支部所属的游击士，在游击士的活动被大幅限制的帝国里，凭借原同事莎拉的帮助在暗地里活动，支撑着协会的发展。武术方面能力一般，不过擅长使用战术导力器，能以压倒性的速度放出魔法。前作中，里恩等人在实习时曾受到他的照顾，本作中他会在意外的场合与里恩再次见面，对孤立无援的里恩进行援助。

24岁　　使用武器：军用手枪

帝国正规军中的精锐部队“铁路宪兵队”所属的女性上尉，拥有媲美导力演算器的指挥和处理能力，能根据全国铁路网上配置的部队状况第一时间进行处理，有着“冰之少女”的异名。她是基利亚斯·奥斯本宰相直属的“铁血的孩子们”中的一人，前作最后发现了“C”的阴谋，不过最终还是没能阻止宰相被暗杀。之前里恩等人实习时，曾与她进行过情报交换，而本作中她离开了部队，独自进行着隐秘行动。

舞台设定

温泉乡尤米尔（ユミル）

尤米尔全景

露天温泉

位于埃雷波尼亚帝国北部山腰位置，是修巴尔茨男爵家统治的温泉乡。传说这里的温泉可治百病，在皇帝的恩赐下修建了豪华的住宿设施，即便被冬天的大雪封山，也可以从山脚乘坐缆车到达。本作会将此地的雪景展现给大家，经历坎坷的里恩总算回到了自己的故乡……



魔都红色幽击队

PSV	魔都红色幽击队		角色扮演 RPG
	Arc System Works	日版	
	预定2014年4月10日	1人	
	7344日元	对应周边未定	
	相关报道：Vol.217		

本作的发售已经近在眉睫，关于游戏角色及系统也放出了相当详细的情报。下面就带来游戏发售前的最后一次报道，对游戏仍持观望态度的玩家不妨参考一下。

文 虫无兮　美编 Juxi

登场角色介绍

浅间萌市

『想看我发明的东西吗？』

声优 川锅雅树

在夕隙社打工，痴迷偶像的宅男。瘦削的身躯配上一副眼镜是其最大特点，平常在工科大学附属高中上课。因为研究境界科学和疑似科学这些非科学领域的东西而被大学视作异端。夕隙社除灵时所使用的各种道具都是他开发的。



曳目亭

『请使用我的力量吧。』

声优 远藤祐里香

位于荒川区的织部神社的巫女，同时在区内的高中上三年级。性格沉着冷静的眼镜娘，会使弓箭，在学校是弓道部的部长。

山河虎次郎

『是男子汉的话就赌上性命吧。』

声优 滨田贤二

江户川区的黑道组织“火暮会”的能干少主。以前不相信幽灵及灵异现象，不过自从目睹了夕隙社的除灵后就开始在夕隙社出入。嘴里一直都含着薄荷糖。身上带着左轮手枪，里面装有可以对幽灵造成伤害的子弹。

龙藏院铁

『咱可是专为人除厄的咧。』

声优 柳泽超

在目黑区的铠扇寺高中上学的高三级学生，同时是枪术部部长。在号称“阳之宝藏院，阴之龙藏院”的枪术世家出世。说话带土佐腔，性格豪爽。

枫伊久

『想看我的魔术吗？』

声优 水崎绫

文京区伊州高中三年级学生。奇术部的部长，所以十分擅长魔术。虽然身形娇小看上去像个小学生，不过实际上很强硬，有时说话还很嚣张。暗地里对忍者十分狂热。

左户井法醉

『你要去哪儿我都送你过去。』

声优 田尻浩章

夕隙社的司机。好酒好赌好色。对世事总是一副漠不关心、冷嘲热讽的态度，工作上也是完全没有干劲。以前，曾经和夕隙社的社长伏赖千鹤一起去除灵。

华山竹/华山梅

『你的心已经归我们了哦。』

声优 坪井智浩/滨田贤二

温柔体贴，对身上的肌肉充满自信的双胞胎，上面还有一个名叫“松”的乖僻姐姐。两个人都在高中里留级了3年，现在则是大田区某个专业美容技校的2年纪学生，晚上则会到同区的人妖酒吧打工。两个人都很擅长开车，拥有A级的驾照。








夕隙社设施

上次的前线中介绍过的“幕间休息”，是连接章节与章节、以及文字冒险部分和战斗部分的过渡阶段。在这个阶段当中，玩家可以利用夕隙社编辑部的设备或前往其他地点。接下来就为各位介绍部分地点及设备的作用。

玄关门垫（玄关マット）

玄关处的门垫通往夕隙社外的其他地方，除了购物的商店及开发道具的工房外，还可以前往进行游戏设置的界面。



便利店4-B（コンビニエンス4-B）

开在夕隙社附近的便利店，出售武器防具、以及除灵用的盐和回复用素材等物品。根据玩家采购的金额，还会附赠参加抽奖的机会，中奖的话会得到稀有物品。



M.I.T.

浅间萌市所占据的地下工房，开发出通灵Pad的他只要拥有素材，就能为玩家开发出新的武器、防具、陷阱以及回复道具，让玩家在除灵时如虎添翼。素材主要在便利店购买，或者在除灵时从敌人身上得到。



发明品举例





▲EMF探知机（探知类道具）可以从灵体释放出的正电子来捕捉到它的位置。



▲生命能量收集机（陷阱道具）可以高效率地吸收、发射自然界能量的装置。

夕隙社社用车



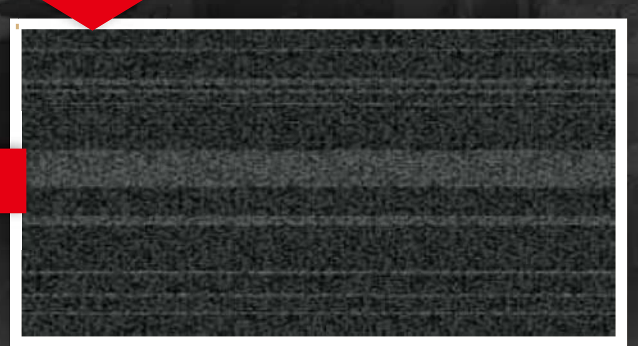
游戏设置就在左户井所驾驶的夕隙社的车子当中进行，即使是简单的设置界面也在细节方面十分考究。除了调节文字速度、音量之外，在这个地方还可以装备饰品，饰品会在战斗中给装备者带来各种效果，甚至还有全体效果的饰品。

夕隙社网站（夕隙社WEBサイト）

此处可以浏览夕隙社的编辑部主页。在该页面下输入某个指令，就可以进入夕隙社的里网站——除灵委托论坛。这里会有人们悄悄发布的除灵委托，在完成主线任务的空隙，玩家可以接受此处的支线委托来赚外快。接受任务后，快递公司“小龟快递（コガメ便）”会把现场的俯瞰图送到夕隙社。根据委托现场到夕隙社的距离，快递公司收取相应的运费的同时也会帮玩家积累点数。这些点数也能够换取到稀有道具！

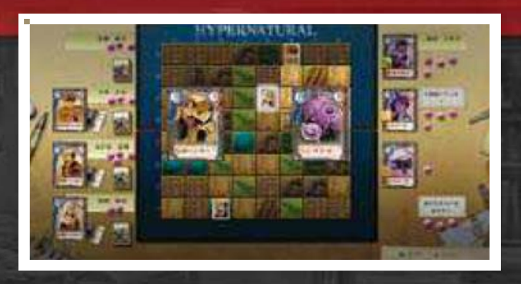






桌游（ボードゲーム）

在夕隙社的成员间十分流行的桌游《HYPERNATURAL》。参加的角色会分别扮演驱魔人和幽灵在地图上进行对抗，与战斗类似的是，幽灵一方也是不可见的，驱魔人只能通过扮演幽灵的玩家所给出的提示来进行攻击。玩家可以邀请同伴一起玩，游戏结束后每个角色会根据桌游中的表现而获得经验值。



战斗部分相关

特技

每个角色都会拥有自己的特技，可以在战斗中使用，拥有攻击、强化及回复等各种效果。等级上升时，角色就有机会掌握新的特技。主人公则可以从同伴身上学会新的特技，亲密度高的话，还能够学会强力的特技！将各种不同的特技融于一身，这可是主人公才有的特权！



角色特技举例

深舟小百合

特技 铃祓い

除了以铃声使出的驱魔攻击外，还拥有回复及强化技能。因为灵感很强，所以还拥有可以自动探知身边幽灵的“灵视”能力。

浅间萌市

特技 マシン除灵

通过机械产生的负能量电流进行远距离攻击。可以造成敌人AP减少或陷入异常状态，十分具有学者风格的特技。

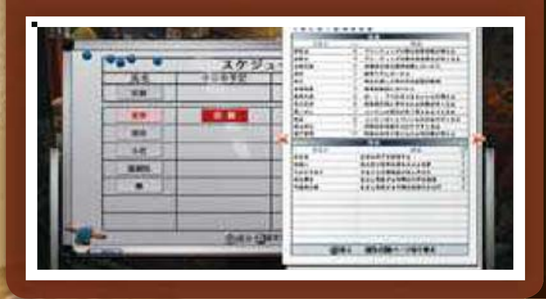
小营春吉

特技 破坏はロックだ

只要学会了就会自动发动的特技，将自己强化到单靠吉他的声音就可以破坏物体的境界。

技能

与特技不同，技能大多在战斗外发挥作用。技能不仅仅对于一个编辑来讲很重要，作为一个驱魔者也是不可缺的。主人公要提升技能等级就必须在训练中请同伴来进行讲解，技能等级提升后，简历上的上司评价也会有变化。



部分技能一览

技能名	效果
箱組み	战术指示中可以设置的陷阱数量增加
台割り	战术指示中订购陷阱的费用减少
企画立案	成功完成委托时报酬增加
取材	获得的TP增加
校正	破坏物品所造成的额外支出金额减少
原稿执笔	获得经验值增加
彻夜作业	M.I.T.中可以合成的物品增加
取次交涉	除灵委托论坛的委托数增加
买い出し	在便利店可以以优惠价格购入物品
检品	在便利店抽奖时容易抽到好东西
读み合せ	更容易提高同伴的好感度
进行管理	训练的效率以及可掌握的特技数量提升

训练

在夕隙社，主人公可以和同伴一起进行训练，让玩家的技能等级得以提升。训练需要消费TP，TP主要通过完成任务来入手，在桌游中胜出的话也可以得到TP。此外，消耗TP的话还能够让主人公从同伴身上获得特技，只要有足够的TP就可以随意打造主人公！







▲训练中每个角色都会有一段自己的影像，使用了『GHOST』技术的影像可谓表现力满点。

道具

只要装备了道具就可以在战斗中使用。丰富多彩的道具可以给战斗带来不同的影响！

陷阱（罠）

借助盐或者酒，可以阻止幽灵的侵入，或者作为诱饵来引导和牵制它们的移动。还有陷阱和探知机一类需要设置的道具，不过这些都有耐久度的设定，当耐久度归零时就会损坏。玩家可以选择保护这些陷阱不被破坏，或者故意让敌人破坏它来预测幽灵的行动。

投掷物（投てき）

可以将一些意想不到的东西扔出来，其效果也是出人意料！

回复道具及其他

除了战斗用的道具之外，还有回复HP的食物，以及用于工房开发的食材以及部件等道具。



▲幕间休息时，在夕隙社的储物柜（ロッカ－）处可以装备道具。



▲在战斗中随时都可以使用道具。

文 白菜 美编 咕噜

光盘视频收录

《自由之战》最新情报放出。本次情报介绍了几名全新登场的角色，看来本作的剧情色彩也相当浓厚。究竟本作能否像《噬神者2》那样，为PSV平台再添一款高销量的共斗佳作呢？让我们在今年夏天拭目以待。

PSV	自由之战		动作·狩猎	ACT
	フリ-ダムウォ-ズ			
	SCEJA	日版		
	预定2014年6月26日	1～8人		
	6264日元	对应周边未定		
	相关报道：Vol.205、209、215			

超高机能泛用接待员

『各位社会不适应者们！懒惰是犯罪！一起来贡献吧！』

普洛帕（プロパくん）

▲可爱的形象配上沉重的世界观，这种反差有时更显恐怖。

PT（圆顶监狱）的官方吉祥物。为了将PT中央的传达事项以“柔和”的口吻表达出来，而诞生的温顺形象。大多数的传达事项与命令，都通过这个吉祥物以“请求”的方式传达。在PT内为了确保其身为吉祥物的地位，基本上不允许制作或使用该角色以外的虚拟角色形象。因此在PT内部的“虚拟角色”一词默认指代该吉祥物。

来自PT的官方介绍为：“为大家祈福、心地善良的男孩子。今天也心怀感激地为大家担当着向导。”

shaz感十足的挚友

『哇噢！这家伙真是厉害得要死！超shaz的！』

马提亚斯·“雷奥”·布鲁诺

（マティアス·“レオ”·ブル－ノ）

新人咎人，与主人公站在同一方的战友兼好对手。很中意与自身遭遇相似的主人公，时常照顾他，商谈烦恼，偶尔也会相互竞争对抗。

过去曾经是不良少年，但很照顾同伴，被人拜托时不懂得如何拒绝的老好人。

声优：石田彰



▲看上去放荡不羁，骨子里却是个老好人。口头禅“shaz”似乎是他的自造词，用法多种多样。

“给我听好，你这蛀虫。你根本没有反论的权利。”

征战的“法与秩序”

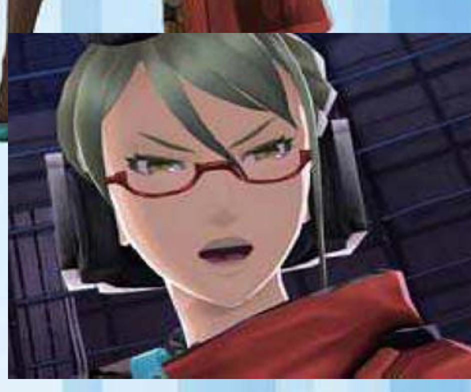
娜塔莉亚·『9』·乌（ナタリア・『9』・ウー）

声优：浅川悠

PT 的法与秩序的执行者。安全保障局第 35 社会防卫群社会调查会队长。

她身为 PT 上层部与思想的发言人，一直进行着严格的风纪整治，但这些行为都出自其想要守护同伴的爱。不过本人却不会将这一面表现出来，经常被误解为冷酷无情的女军人。





▲严厉的上司，其实有着一颗温柔的内心？

“……若是在没有战争的世界，依然能看到你们的活跃就好了。”

命运与变革之钥匙

贝阿朵莉切·『莉莉』·阿纳斯塔西（ベアトリーチェ・“リリィ”・アナスターシ）

声优 中村绘里子

被囚禁在 PT 深处的神秘女性。被主人公救出后，走上了与咎人共同进退的道路。在与主人公一行共同战斗、追寻自己愿望的过程中，被无可逃避的命运所玩弄。

即使陷入迷茫，也会凭借自己的意志勇敢前进。偶尔也会展现出科学技术宅的一面。





▲掌握着命运与变革关键的少女，必定与 PT 的深层构造有着重大关联。

“我要将所有的人类！引向战争的热潮中！”

地上最狂的咎人

敌对 PT“蓬莱”的王牌战士，同时也是世界最强的咎人之一。驾驶着“原初三机”之一“愤怒之烈火”的人工掠夺者，君临于兼并了多数 PT 的巨大 PT“蓬莱”的顶点。

由于其巨大的野心，与主人公和贝阿朵莉切的命运产生了巨大的关联。



声优：诹访部顺一

阿贝尔·“修特拉菲”·巴鲁特

（アーベル・“シュトラーフェ”・バルト）



▲与世界最强咎人的战斗，主人公能够度过这一难关吗？



原初三机之一 愤怒之烈火



阿贝尔专用的掠夺者，传闻是人工掠夺者的原型“原初三机”之一。虽然在很长一段时间内，其本身是否存在都是一个谜，但最终还是与最狂的咎人阿贝尔一起现身于历史之中。现今“蓬莱”PT 的发展度之所以能凌驾于其他 PT 之上，除了阿贝尔与“愤怒之烈火”的力量外，传闻还因为对“愤怒之烈火”进行解析，从而获得了遗失的技术。



■在“愤怒之烈火”的火力压制下，再强的战士都不得不屈膝。

拥有特殊粒子凝集状態形成的绝对防御、决战兵器级别的攻击力、以及与咎人连携的特殊连携机能。虽然是最古老的掠夺者，但依然是有力冲击最强掠夺者之名的机体。

丰富细致的角色编辑模式

外形编辑



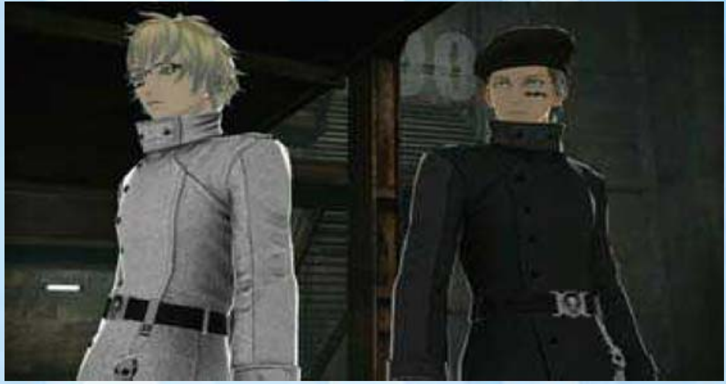
首先选择角色的性别，之后再进行细致的设定。在编辑界面的上方有着各种各样的图标，似乎是表示着能够进行设定的部分。从图标外形上能够确认角色的眼睛、面部和发型等部分均能进行编辑，相信还有其他的部分可供选择。从界面上看，咎人和囚具似乎都是在同一界面下进行编辑。





▲咎人和囚具的性别、发型、服装均可自由选择。





▲咎人与囚具也可以同性相互搭配。从两者之间的身高差来看，似乎也有身高可供设定。

语音编辑

本作搭载有高品质的音声合成引擎，囚具的语音全部通过“Ruby Talk”软件来发声，而且囚具的语音是可以由玩家自由编辑的。玩家在文本框中输入台词，囚具就能在游戏中将台词念出来。语音编辑界面除了输入文本框外，还能调整发音的轻重、高低、语速等等，可设定项目相当丰富。



俺屍2

俺の屍を越えてゆけ®

《俺尸2》的官网于近日进行了第三次情报更新，本辑“前线”就继续带来新角色和新系统的介绍。本作的试玩版预定于4月份提供免费下载，感兴趣的玩家可要时刻关注PS商店了！

文 苍穹　美编 Juxi

PSV	跨过我的尸体 2	
	俺の屍を越えてゆけ 2	
	SCEJA	日版
	预定2014年夏	1人
	售价未定	对应PSV TV
	相关报道：Vol.218、219	

角色扮演 RPG

驾船前往大海彼岸的未知国度！

驾船出海、远征他国

在第一次“前线”中就介绍过，本作允许玩家间展开交流。族人可以驾船出海，前往其他国家展开冒险，感受不同地域的国情和风貌。根据玩家在游戏中的选择，城镇也会有不同的发展倾向，造访拥有各自特色的城镇能加强族人的战力。



▲出征时可以利用他国的设施购买武器、防具等。

希望讨伐阿部晴明的两人

令一族蒙冤惨死，并被施加了“短命”和“绝种”两大诅咒的元凶——阿部晴明是首屈一指的阴阳师，而且深受当今天皇的信赖。但族人并非孤立无援，除了天界众神外，世间也有看穿阿部晴明阴谋的人。这天，族人所居住的大屋突然有一对男女到访……

▲突然来访的两人与族人的目的一致，都是讨伐阿部晴明。

田鹤公主



◀▲天皇对晴明言听计从，朝中已无直言劝谏的忠臣，田鹤对此深感不安。

声优：加藤英美里

当今天皇的孙女，察觉到阿部晴明将天皇作为傀儡的危机后，为了国家与祖父而奔走各地。前来拜访的田鹤，希望一族能够助她讨伐阿部晴明。

力丸



▲▶力丸对一族并不十分信任，希望族人能够夺回一两个祭具来证明实力。

声优：白熊宽嗣

田鹤公主的近侍，从公主出生时起就守护在身边并默默支持着她。不过力丸却没料到，想要讨伐阿部晴明的公主所托之人竟是主人公一族而非自己。



薙刀士

处在前列时能用薙刀攻击一整列的敌人，纵使身处后列也能命中敌方前列的一个目标，是十分实用的职业。

▲能够攻击一整列的薙刀士是范围攻击的代表。

破坏者

▲一击必杀的大锤威力虽大，命中率却也令人担忧。

挥舞着巨大的锤子、拥有超高必杀率的职业，但是攻击落空的几率也相对较高，能够装备重型防具，不过对法术较弱。

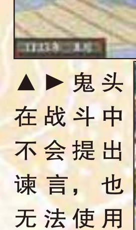
全新职业公开！

除了系列前作的8大基础职业外，本作终于公布了全新的职业。这种职业并非是孩子诞生时可供选择的，而是需要特定的道具才能够转职而成。

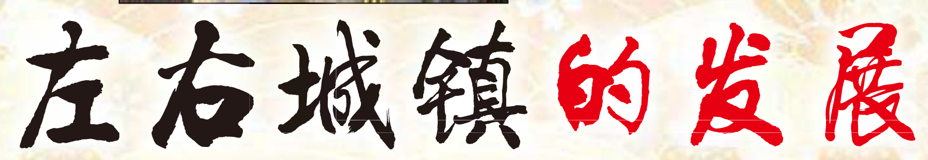
随着游戏的进行，玩家可以获得特殊的道具“鬼头”。指定家族中的一位男子装备鬼头，他就会失去自己的姓名，并从家族的系谱图上抹消，成为不受控制的狂战士。鬼头无法装备武器或防具，拥有压倒性的破坏力，且随着体力的减少，攻击力会进一步上升。这种转职道具与阿部晴明身上的鬼头有何关联目前还不得而知。

▲▼带上鬼头的族人在家谱上会被永远地抹消。





▲▶鬼头在战斗中不会提出谏言，也无法使用法术。



利用积累的金钱对城镇的设施进行投资，可以提升其等级，从而追加各种各样的效果。本作中城镇的土地是有限的，故无法让所有设施都升到最大等级，根据玩家的取舍和倾向，能够发展出特点各异的城镇。



◀▲城镇在玩家的投资下越发繁荣。



设施功能

温泉宿

让出战队员在1个月内得到攻击力上升、命中率上升等特殊效果。设施等级上升后，可以利用的温泉会逐渐增多，恩惠效果也会陆续追加。



►温泉的效果各异，价格也相差甚远。



幻灯屋

主人公一族只有短短两年的寿命，在有限的年华中除了拼命作战，也可以在此拍摄照片，记录珍贵的瞬间。

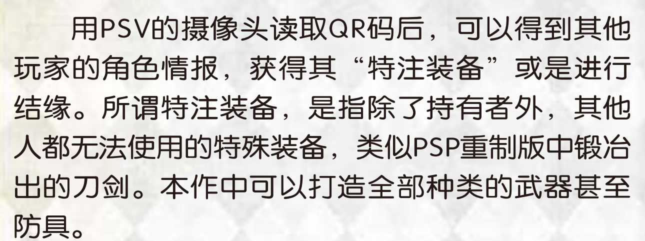




◄相框的图案种类会随着设施等级的提升而增多。

送迎屋

用PSV的摄像头读取QR码后，可以得到其他玩家的角色情报，获得其“特注装备”或是进行结缘。所谓特注装备，是指除了持有者外，其他人都无法使用的特殊装备，类似PSP重制版中锻冶出的刀剑。本作中可以打造全部种类的武器甚至防具。





►虽然本作只支持一人游玩，但可以通过读取QR码的形式与其他玩家展开互动。

神社

在神社中能自由选择想要祭祀的神明，从而得到各种恩惠效果，商店中也会出售对应属性的武器。此外，当城镇中发生灾害时，如果与祭祀神明的属性相同（比如火灾对应火属性），受到的损失就会减少。





▲随着神社等级的提升，最多可以祭祀４位神明。





▲在自宅中对神明献上贡品的话，在战斗中就有一定几率得到神之加护。


全新神明陆续登场！
荒吐鬼ペコ
『尽管交给我吧！』
黄金ノ二荒
『记住，这里也是战场哦。』
入谷朝近
『早上好，公主殿下。』
华严大仙
“别靠得太近，会被弄湿的。”

收集更为细致的游戏信息

新作评鉴

“过去”与“未来”在PSV上交错



PSV	FTG	格斗・2D
苍翼默示录 刻之幻影		
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA		
Arc System Works	日版	预定2014年4月24日

于2012年11月21日在日本街机厅稼动，并于2013年10月24日发售PS3版的“《苍翼默示录》系列”最新作《刻之幻影》，在经历了约一年半的人气累积后，终于也将登陆PSV平台。爱好本系列的FANS，可以再次在掌机上体验到大幅进化的新作了。

《刻之幻影》比起PSV上的前作《连续变换 扩张版》，进化部分极多、极大。首先最为引人注目的，就是追加了多达7名全新的可操作角色。除了街机版初期即可使用的巴雷特（BULLET）、天音（AMANE）、阿兹莱尔（AZRAEL）和十六夜（IZAYOI）外，掌机版还收录了PS3版的付费DLC角色神乐（KAGURA）、照美（TERUMI）和九重（KOKONOE）。其中神乐可以通过通关故事模式直接解锁。如果是PS3版已经购买了DLC角色的玩家，那么只要PSV绑定PS3的同账号，即可直接使用PS3版的已购买DLC角色。除了角色以外，对战系统也经过改良，节奏比起前作更快，让玩家能够体验到更刺激的对战过程。故事模式的容量大幅提升，几可直追纯文字AVG的阅读量，且搭载了未读快进功能。学习连段的挑战模式亦得到进化，连段条目重新编排，使其更加接近于实战内容。网络对战也得到优化，特别是自由对战规则下允许8人同房间进行乱斗，省去了等待的时间。

当然，PSV版比起PS3版亦有追加全新内容。深渊模式的道具装备在PS3版的基础上增加了COST值系统，让装备的组合方式不再局限于个数，玩家由此变得更加强力。PSV版还追加了收录《厄运扳机》和《连续变换》剧情概述的“总集篇”，初次接触系列的玩家也不用担心跟不上剧情进度。另外作为福利，在故事模式中追加了一条全新的搞笑路线，主人公一行人将前往系列知名的“某南国小岛”，换上养眼的泳装在此嬉戏打闹。根据惯例，在这座神秘的小岛上，一定能看到大量官方认证的笑料“捏他”哦。另外作为献给纯FTG爱好者的好消息，PSV版本将直接对应3月19日于日本街机房刚刚完成升级的Ver1.10版本。新版本大幅调整了角色平衡性，并改善了操作，玩家也不用担心跟不上最新版本了。

（文：白菜）



▲本作女主人公赛利卡的泳装姿态！真是压倒性的女主人公气场！



▲系列大黑幕之一照美终于成为可选用角色。



▲故事模式分为三条路线同时进行。

让美不胜收的舞台演出大获成功吧！



3DS	SLG	模拟・育成
超级索尼子育成计划		
ソニプロ		
Image Epoch	日版	预定2014年5月29日

与索尼并无关系的超级索尼子是PC游戏制作公司Nitroplus的象征角色，有着婉转的歌喉、可人的脸蛋和凹凸有致的肉感身材。本作中玩家要作为一名偶像制作人，与索尼子朝夕相对，全面经手她的包装活动。与玩家进行交流时，索尼子会顾盼生辉地作出丰富的反应，乐队“宇宙第一速度”的同伴和其他新角色也将共同点缀精彩的故事。

索尼子的主要活动分为舞台演出、平面模特拍摄和挑战各种日常工作3种，舞台演出效果取决于平时的歌舞练习；平模拍摄是向杂志和电视台彰显自身存在感的重要活动，拍摄的照片可保存在SD卡中；挑战日常工作则让索尼子积累人生经验，比如在节日的街道上担任看板娘，在人与人的交流中养成健康的心态。游戏共收录20多首乐曲，索尼子的服装搭配也自由度极高，包装出自己独一无二的她吧！

（文：胧月）



▲根据培养方法，索尼子拥有桃色、黑色和白色三种成长方向，你更喜欢哪一个？



▲以花海为背景拍摄出漂亮的照片，对应3D显示。





▲整体打扮可从衣服、头、身体、手、脚、鞋6个项目着手。

解除“黑历史”，收复魔物娘！



PSV	RPG	角色扮演・迷宫探索
限界凸记 萌录编年史		
限界凸記 モエロクロニクル		
Compile Heart	日版	预定2014年4月24日

继去年发售的《限界凸骑》获得好评后，制作公司再接再厉，另一款萌娘游戏《限界凸记》很快就要与玩家们见面啦！游戏讲述的是一个人类和魔物娘共存的世界，某天世界突发异变，魔物变得敌视人类，全人类陷入了前所未有的危机。为了调查事情的始末，主角带着自己青梅竹马的魔物娘一起踏上了前往魔物世界的冒险旅途。



▲用触摸操作解除魔物娘的“黑历史”。

本作的类型是迷宫探索，基本流程也和大多数同类游戏类似，迷宫里除了各种陷阱外，种类繁多的敌人自然也不可避免。游戏的战斗方式比较特别，主人公不能发动攻击，他的能力是将蓄积的“烦恼力量”注入给魔物娘同伴，从而令其使出强力的攻击或技能来杀敌。“烦恼力量”蓄积得越多，增幅的效果越大，不过这种力量有时也会爆发形成“贤者时间”，在这段时间里无法进行任何操作，在苦战时遇到“贤者时间”是非常危险的。在迷宫遇到的野生魔物娘是可以收服的，通过战斗破坏部位，之后再通过触摸操作就能成功解除“黑历史”状态，将其收入麾下了。至于触摸操作的具体内容，就得玩家自己到游戏中去体验啦！（文：阿鲁）

▶野生的魔物娘出现啦！

人肉推土机荒岛启动！





大名鼎鼎的人……咳咳，伊藤诚在春假时乘船旅行，然而中途发生的意外使得众人被困无人岛。为了成功脱险，他必须带领西园寺世界和桂言叶等经典女角色一同荒岛求生，顺便完成泡妹子的正事。

游戏内容分为两大部分。“故事模式”有如一般的文字AVG，主角需要和特定的女主角一起，在岛上寻找资源和逃脱的线索。玩家的选择会对女主角们的好感度造成影响，同时会触发各种事件。如果玩家太花心或者太冷漠，可能会出现修罗场的局面……而“战斗模式”一言以蔽之就是塔防游戏，玩家要配置角色击退来犯的野生动物以保护食粮。在故事模式中获得武器，以及增进女主角的好感度的话，在战斗模式中角色的战斗力会相应得到强化；另一方面，在战斗中表现活跃的女主角，则容易成为下次故事模式时共同探险的伙伴。（文：虫无兮）

▶『都是世界的错！』不知道本作会不会有神结局呢？敬请期待！



▶一起意外的沉船事故，让诚哥『不幸』与一班女主角同困无人岛。



▲战斗以塔防形式展开，针对不同的敌人要选择不同的武器类型。

温馨的家族爱物语



PSV/PSP　AVG　文字冒险・恋爱

姐恋物语续 加强版

もっと姉、ちゃんとしようよっ PLUS

Netrevo　日版　预定2014年5月29日

本作是PC版《姐恋物语续》的加强版。除了增加的全新角色和剧情CG外，崭新的声优阵容以及全新制作的主题曲和ED都给游戏注入了全新的气息。故事主要讲述了主人公一条走马原本过着自由的校园生活，但父亲的急病迫使走马回到了故乡——一个名为八角桥的商店街。为了共度难关，走马与憔悴的父亲以及五位姐姐团结了起来，在种种经历后走马也开始逐渐直面自己的成长。

在游戏中玩家既可感受与家人之间浓浓的亲情羁绊，也可与身材及性格都很丰满的多名角色坠入爱河。每一条路线分支都是以主人公与一位姐姐为中心，随着剧情的推进会有各种各样的情敌登场，但不会出现任何的三角关系元素。并且本作虽然将登陆PSV和PSP双平台，但PSP仅推出下载版，PSV版则对应触摸屏操作，因此可以通过直接点击画面图标快进对话或选择选项等。

（文：库玛）



▲各种属性的角色一定会有一个让你心动。



▲主打的“家族爱”主题也让本作与其他同类游戏略有区别。



▲本作也秉承了系列游戏一贯的精美画面。

人气网游掌机游戏化！



3DS A・RPG 动作角色扮演

冒险岛 命运少女

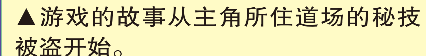
メイプルストーリー 运命の少女

Nexon 日版 预定2014年4月24日

《冒险岛》是由韩国游戏公司Nexon出品的人气网游，服务遍布亚洲、南北美洲、欧洲共93个国家，现在该作终于来到掌机平台了。3DS版继承了原作的世界观，不过剧情则是原创的，玩家控制的角色为了打倒从体内跑出来的精灵而展开冒险，冒险舞台遍布天空世界、沙漠地带的金字塔以及沉没于海底的古代都市等，故事展开非常斑斓壮阔。除此之外，原作爽快的动作要素和纸娃娃系统也沿用了下来，在享受爽快的2D横版卷轴ACT的同时，玩家还可以使用各种道具为自己的角色装备。3DS专用要素方面，这次游戏的动画全部对应3DS的立体显示，并且还加入了耐玩的研究要素。

（文：乌冬）





▲游戏的故事从主角所住道场的秘技被盗开始。



▲简单的操作即能做出爽快的动作。



▲各种可爱的角色也会登场。

在游戏里也要制霸战车道！



PSV ACT 动作

少女与战车 制霸战车道

ガールズ&パンツァー 战车道、极めます！

BNGI 日版 预定2014年6月26日

《少女与战车》是2012年底热播的动画，在这个世界中，战车道与花道、茶道一样，都是大和抚子热衷的技艺。所谓“战车道”，就是驾驶坦克等展开较量，而由美少女操纵各种兵器所形成的的反差萌也是本作的一大特色。

游戏版的“故事模式”将以主人公——西住美穗所属的大洗女子学园为视点展开，玩家可体验与个性丰富的同伴们相遇、一同出战全国大赛的经历。动画中的比赛舞台都将在游戏中重现，而登场过的战车则通过3D建模呈现，将原作战车的细节设计逐一还原。“混战模式”中玩家可以从30辆以上的战车中自由挑选，组成原作不可能出现的强大阵容。游戏采用即时切换的战斗系统，玩家能在本队的角色间自由转换视点、全面地掌控战场，并以自己的独有战术争取最终的胜利。

（文：苍穹）



▲游戏中会穿插动画片段，再现原作的经典场面。



▲战斗中可即时切换操作角色，上方显示的则是战车的HP和弹药装填情况。



▲突然与敌人在小树林里狭路相逢，玩家将如何判断？

栏目主持：阿鲁　　文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

最近在网上看到一个《GTA4》的玩家修改版本，地图上的英文标牌都被改成了XX汽修厂、XX技校、计划生育好等熟悉的“中国元素”，高大上的自由城瞬间变得平易近人起来，特别是那些山寨的广告、口号真是让人忍俊不禁，发笑的程度比当时玩《热血无赖》来得更加直接。



游戏一品轩

推荐给 对战国时代感兴趣的玩家・前作的粉丝玩家

PSP		
下天之华 梦之光		
下天の华 梦灯り		
Koei Tecmo Games	AVG	日版

去年，为纪念“《信长之野望》系列”30周年，Koei Tecmo Games推出了《下天之华》这款恋爱文字冒险游戏，没想到受到了众多粉丝的好评，而近日其续作再次登陆到PSP平台。游戏保持了前作的细腻画风，玩家扮演一名美貌的女忍者在织田信长所居住的安土城执行任务。游戏中的事件主要分为恋爱、交流、密命三类，都是在一张浮世绘模样的地图上进行，上面会标注各个角色所在位置。密命事件顾名思义就是执行一些秘密任务，在执行这种任务时“忍法帖”是一个较为重要的系统，比如当女主角收集情报时遇到危险可以用该系统变身为男人、鸟等进行回避，一旦被你想攻略的帅哥发现，他对你的“怀疑值”会提升，这将对剧情后续的发展产生影响甚至导致Bad Ending。此外，游戏中的一些战斗被简化为音乐和翻牌小游戏，整体感觉较为轻松，并且特典收录的内容还算厚道，前作的粉丝玩家不要错过！



▲这位小哥好生潇洒。

推荐给 消除游戏爱好者・酷MA萌的粉丝

3DS		
酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操		
くまモン★ボンバ－ パズル de くまモン体操		
Rocket Company	PUZ	日版

岛国人民有着神奇的包装力量，熊本县硬是凭着酷MA萌这个吉祥物搞出了每年产值300亿日元以上的产业，而本作就是以酷MA萌为主角改编的一款消除类游戏。由于本作需要消除的是各式各样的水果，所以画面的颜色自然是五彩缤纷。本作是经典的消除类玩法，只要三个相同水果连在一起即可消除，要注意的是游戏中的西瓜具有消除整排整列的作用，不同纹路的西瓜消除方向有所区别，而游戏后期许多关卡还会加入行动步数来进行限制，整体难度也会提高不少。游戏最大的特点在于跟着消除的节奏，酷MA萌会在上屏幕开心地跳舞，偶尔还会凑到离你很近的地方卖萌，而随着玩家的消除进度，会有越来越多的Mii角色和酷MA萌一起摇摆身体（为什么人一多就有宝莱坞歌舞片的感觉？）本作整体素质还算不错，只是略显单一的游戏模式会让人不太想长时间游戏。



▲这熊都快把屏幕给挤没了。

推荐给 射击类游戏爱好者・喜欢像素风格的玩家

PSV
像素弹头
Gunslugs

Abstraction Games	ACT	美版

小C看到Gunslugs这个名字的第一反应，就觉得这是一款向《合金弹头》致敬的游戏。本作虽然是像素风格，但是画面效果一点也不马虎，血液、子弹的溅射以及爆炸的碎片动画都有着丰富的细节。在操作方面，游戏非常简单、易上手，整体非常流畅。游戏只有跳跃和射击两个键，画面的左上方是角色的血槽和弹数槽，虽然血槽的设定保证了主角不会碰到子弹就死，但由于最初始的手枪也有子弹限制，玩家在杀敌时也需多留意关卡中武器的补给。在关卡中杀敌还能收集到不少金钱，利用这些金钱可以在关卡的商店中购买护甲、生命、枪支、迷幻药等道具，玩法会变得越来越丰富。小C个人觉得很爽的是游戏继承了《合金弹头》载具多的特色，坐着飞机、坦克等重型装备碾压敌人特别带劲。本作的像素画面可能看起来有些粗糙，但关卡设计和画面细节都花了不少功夫，作为一款休闲小品游戏来说还是值得一试。

▲快速清空战场。

推荐给 喜欢马的玩家・养成游戏爱好者

3DS
与小马在一起的日子 3D
Life with Horses 3D

Treva	SLG	欧版

除了狗外，马也被认为是人类的好朋友，不过在现实中养马却不像养狗那么容易，需要足够大的场地和充足的食物。在本作中玩家扮演一名小女孩，继承了家族没落的农场并被委以重任，恢复其往日的盛况。农场中的生活就主要是饲养各种马，而这些工作也是巨细无比，玩家需要通过触摸屏给马的蹄子做清洁、刷身体，水龙头打开后还可以用重力感应控制水管给马匹冲个澡，而类似烦杂的工作还有不少，几乎涉及到了马匹的方方面面。在养马之外，训练马也是非常重要的一个环节，特别是那些比较野的小马驹，要让它们学会按主人的意愿来行动。由于马的体力有限，玩家在训练时需要对其分配管理，比如划屏跳过障碍的消耗会比较大，务必要保证在起跳前放慢速度保证成功率。总的来说，在游戏中养马是一个长期的过程，如果不是真正的爱马之人或许会觉得繁琐，但骑着自己的马在野外驰骋会让人格外享受。



▲户外的风景还是很美好的。

推荐给 横版动作游戏爱好者・喜欢萌娘的玩家

PSV
幻影破坏者 战场
ファントムブレイカー バトルグラウンド

5pb.	ACT	日版

本作是一款移植自XBLA的横版2D格斗动作游戏，可爱的动漫风格和爽快的战斗让玩家们大呼过瘾。游戏的音效和界面的风格整体都非常复古，画风偏向于16位机风格，作为一款小制作游戏，本作的场景可谓相当细致，场景都是3D建模结合精细2D贴图，小C印象中特别深刻的是在秋叶原关卡，玩家可以清楚地看到背景人物、霓虹灯等动态细节，让关卡显得十分有生机。本作一共有四个女主角，各自的武器和攻击方式都不同，但每个动作都刻画得很细腻，特别是一些华丽的全屏攻击技能真是百看不厌。游戏对打击感的表现也很到位，而敌人被打死后会掉落许多不同颜色的小球，它们分别有着不同的作用，蓝色是能量，绿色是速度，而红色则代表经验值，累积经验值可以解锁或升级更多的攻击招式。此外，本作支持4人同时游戏，和小伙伴联机能找回当年在街机厅热血奋战的感觉。



▲杀敌人犹如割草啊。



文 马修　美编 sienna

把触摸功能完美应用在方块消除类游戏上的《口袋妖怪方块》曾经在NDS上推出一作，以第三世代为基础，将战斗和收服融入了方块消除中，而今，基于第六世代的系列第二作也终于登场了，来一起来了解这款让人欲罢不能的方块消除游戏吧！

3DS	口袋妖怪战斗方块		益智·方块 PUZ
	ポケモンバトルトローゼ		
	Pokemon/Genius Sonority	日版	
	2014年3月12日	1～4人	
	800日元	邂逅通信	

游戏开始

游戏一开始，依旧是一路按确定（有二选一就点上面选项），进入教学关卡，上方的皮卡丘是野生口袋妖怪，按照提示将圈起来的精灵拖到方框位置即可——其实就是有三个相同的精灵图标相连，一旦形成连锁，还可以形成威力更大的伤害。两次之后，教学关卡完成，剩下的就看我们自己了！继续一路确定进入了地图画面，最开始只能进入第一关，目前还只有1个地方可去，而随着流程的进行，会有更多的精灵开启。下屏正下方的问号点击后还会进入带提示的教学模式，除了游戏开始时候的那个，后面还有很多包括连锁、攻击等各方面的手把手提示，可以尝试感受下。

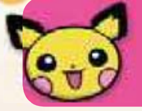


※本作的操作是全程触摸，完全不对应按键。

游戏菜单

过了游戏初始后，进入游戏有两个选项和三个图标：

ひとりであそぶ	单人游戏
みんなであそぶ	多人游戏
信号图标	邂逅通信设定，选する即为开启
名片图标	个人当前的资料
X图标	消除存档，慎点，如果不慎点击请点下方选项退出。




游戏模式

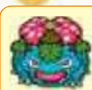
单人游戏



单人游戏模式下，玩家在大陆上选择关卡，前面我们说了，一开始只有第一关，满足条件会有新的关卡增加。每个关卡下都有多个小关卡，每个关卡都有特定的



口袋妖怪出现，除了必出的，还有满足一定条件才出的隐藏的口袋妖怪。和口袋妖怪一样，关卡也有隐藏的，需要满足一定条件才会开启隐藏关卡。



多人游戏

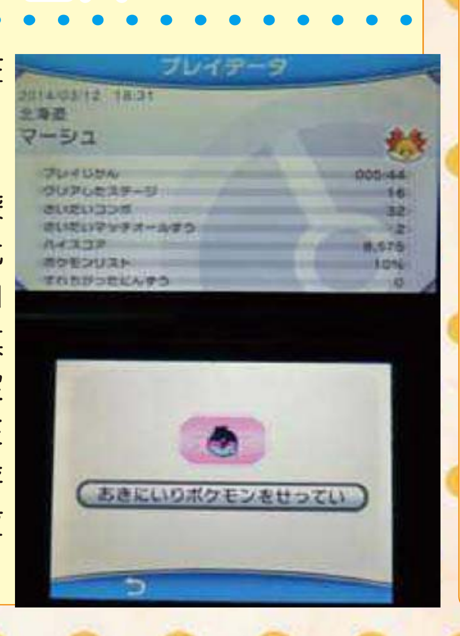
多人游戏下最多支持4人联机游戏，联机主要是进行协力攻坚，来一同对抗强敌——当然，要下载购买此游戏才可以一起玩。进入后有两个选项，第一项是自己建房间招募队友，第二项是搜寻附近正在招募队友的玩家。



▲多人协作的话，得分最高的玩家会有类似缎带的标识。

关于名片

包括现在的日期和时间、3DS注册地点、名字、登录口袋妖怪、个人游戏记录以及喜爱口袋妖怪设定，其中每项满足特定条件便会增加王冠图标。个人游戏记录部分对应内容如下：



プレイじかん	当前游戏时间，以小时分钟计
クリアしたステージ	当前完成关卡数
さいだいコンボ	最大连消数，即最大连锁消除数
さいだいマッチオールすう	最大连消批次，每一箱口袋妖怪为一批次
ハイスコア	挑战最高得分
ポケモンリスト	口袋妖怪列表
すれちがったにんずう	邂逅通信次数

点击下屏的“おきにいりポケモンをせってい”按钮，可以设定自己喜欢的口袋妖怪，进入后直接从图鉴里往下屏右上的框里拖动即可，设定后可以在邂逅通信中与他人交换资料。



邂逅通信

本作对应邂逅通信，邂逅通信发生后，如果玩家之间在最喜爱口袋妖怪中登录的为对方没有的，彼此之间发生交换，双方对方的列表图鉴汇中就会出现对方登录的精灵。特别说明一下，所谓的邂逅通信交换，交换的是数据资料而非口袋妖怪本身，所以不用担心交换后自己的口袋妖怪不见了。因此，如果收服了稀有的不妨在此挂着，以便服务其他擦肩而过的玩家。



▲在喜爱口袋妖怪中将达库莱登录。



▲邂逅通信后，好友的列表图鉴中增加了达库莱。



方块消除篇



用方块来捕捉口袋妖怪！

捕捉系统在前作就有，前作是消除方块便会设为成功捕捉；本作则在系统上大幅改变，首先是那一堆方块在本作中不再是野生的了而是己方的，上屏的那些个大家伙才是野生口袋妖怪，也就是我们的目标。先来看下本作的界面。



以上为战斗界面，此外左上显示关卡，右上显示分数，框两边的槽则是己方当前的体力。右体力槽下方的小图标是暂停菜单，单人游戏时点击后，游戏暂停并出现三个选项，第一项是继续游戏，第二项是该小关重新挑战，第三项则是回到选关界面。



三消系统与攻击

“三消”指的就是把三个相同图案的方块连在一起后消除的方块类游戏的统称，本作也是典型的三消类方块，三个相同的连在一起就会消除——注意，只有横竖两个方向相连才可以消除，斜方向是不会消除的。而一旦实现了方块消除，就可以对野生的口袋妖怪进行攻击。而消除之后所得的分数，便是对该口袋妖怪的攻击输出。



▲观察哪里可以让三个相同的方块连在一起……



▲拖过去，三个相同的相连。



▶消除成功！


▲对野生的皮卡丘进行攻击。


▲打掉皮卡丘10点HP。

连锁消除

连锁消除指的是在一组方块消除后，接着又有一组或多组方块消除，这在三消方块类游戏中是得高分的关键，本作中也不例外。不过本作的连锁规则和其他三消方块游戏有所不同，首先是方块可以任意时候任意方向去拖动到其他地方和该处的方块交换位置，横着竖着斜着相邻不相邻都可以。而且在战斗刚开始倒计时时和其他组方块消除的时候也都可以拖动，从而非常方便地形成连锁消除。连锁数和得分息息相关，因此在高

连锁之后，往往可以将强大的野生口袋妖怪一击收服。值得一提的是，当多组方块同时消除时，并不会多记连锁数。


▲消除。


▲2次连锁


▲5次连锁后连锁中断，对皮卡丘发动攻击。



▲一击造成140分的伤害，直接捕获了野生的皮卡丘。



▲再消除3个同色方块。

超级连锁

平常的消除需要最少3个同色方块或横或竖相连，然而进入特殊的超级连锁环节（原文为トロ–ゼチャンス，即消除机会）规则就会发生变化。该状态下，背景被点亮，音乐也发生改变，只要是两个相同的邻接便可以消除，而这也是本作高连锁高分的关键。只要先消除最少4个相同的一组，再消除最少3个相同的一组，便进入了超级连锁。超级连锁会一直持续到连锁结束或本批次的口袋妖怪方块全部消除完。所以当整箱消除后，一定要注意规划安排下一批次的连锁和超级连锁的发动。



▲超级连锁状态下，只要两个相同的相连就会消除。



▶消除4个同色方块


▲于是连锁数就会高得惊人！

起手消除

本作非常强调连锁，而起手消除的意义巨大。作为起手消除组，该组决定了攻击的属

性和招式，同时其消除方块数量也对后面的战斗影响巨大。除了前面说的超级连锁。如果起手消除的方块数达到5个，便进入全体攻击模式，如果该场战斗面对的是多个野生口袋妖怪，当该组连锁结束后，便会小幅度提升攻击力，面对多个野生口袋妖怪还会发动全体攻击。若起手方块数达到6个，除了全体攻击，还有3倍攻击力的效果。顺便说下：当起手消除时如果有两组几乎同时消除，那么属性上以后消除的为准。



批次消除

方块不是一直出现的，而是以批次出现。当一个批次的方块消除后，便实现了全消。接着重新下落方块，如果此前为超级连锁状态，那么在批次结束后便会回归普通状态，此时的第一组消除被视为新的起手消除。



百变怪出现

本作中百变怪的作用相当于百搭，和谁都能配上，当超级连锁中有三只或以上的口袋妖怪同时消除，就会落下百变怪。另外在该批次仅剩下4只或更少的口袋妖怪时，也会掉落百变怪，而且会和超级连锁中的下落百变怪的作用叠加，从而掉落两个甚至更多的百变怪。



关卡评价系统



本作有过关评价系统，根据过关得分，会得到S、A、B、C四个等级的评价，不同关卡的等级对分数的要求并不相同。



历代口袋妖怪登场，718种大集合！

本作登场的口袋妖怪收录了从《红・绿》到《X・Y》已经公开的全部718种口袋妖怪，而且还有部分的多形态收录。除了新公布但游戏中还没办法得到的2014剧场版配送的迪安茜，目前全国图鉴上所有的我们都可以在本作中收集到。



野生口袋妖怪篇

在我方没有进行方块消除操作时，对方便会进入攻击倒计时，能力越强的精灵，其倒计时的时间越短，或者说大多数都是在玩家迟疑一下时便被攻击了。攻击的时候，不仅会降低我方的HP槽，还会对其进攻方向的盒子边缘产生破坏效果。当HP槽被清空至零，战斗便告失败。除了常规的攻击，还有干扰攻击，比如把我方的一些方块变成其他口袋妖怪或发动者的同类。

强力对手的迫近攻击



▲对方突然落了下来。

当盒子边缘被破坏的缺口和野生口袋妖怪同样宽度或更大时，野生口袋妖怪会再度发动攻击，便会突入进方块盒中直接进行攻击，这种攻击不仅伤害照旧，也因为其占据了多个方块的位置因此使得后面连锁的难度大大增加。而且在落下后，无论是原地跳跃还是左右突击，沿途的方块都会被清掉。出现这种情况，一定要严阵以待。

当发现盒子边缘已经出现可以突入的缺口时，这时一定要抓紧把接下来他突入路径中需要用到的方块转移到其他地方，否则即便在对方突入前实现消除，那么接下来的连锁也会有很大的概率被打断。



▲进入到了方块盒中。

收服口袋妖怪

在方块消除的游戏中，当把野生口袋妖怪的血槽打空，就会成功将之收服。


▲当把它的体力槽打空，就自动完成了收服。



口袋妖怪列表

其实就是本作的图鉴，收服的口袋妖怪可以在选关画面通过点击下屏右下的精灵球图标打开，这里列有目前收服的全部口袋妖怪以及收服率。点击口袋妖怪，除了全国图鉴编号和头像大图，头像大图右边还有资料。上栏是出没的关卡，中栏是攻击力，下栏是特殊技能——不过并不是所有口袋妖怪都有特殊技能，这个我们后面详细说。

支援作战

在完成了3–1关卡的挑战后，就会开启口袋妖怪的支援模式，图鉴列表中已有的任何口袋妖怪几乎都可以作为支援参与到以后的与野生口袋妖怪的方块大战中（百变怪除外）。而随着流程的进行，可带的支援口袋妖怪的数目还会增加，通关后可以增加到三个。



▲单人模式选关画面中下屏右下的精灵球图标就是图鉴。



▲如果完成了3–1关卡，进入后会发现图鉴的下屏右上多个框，可以把图鉴中任意已有的口袋妖怪拖进去，完成登录。


▲点击左下的小图标退出图鉴。


▲在以后的每场战斗中，登录的口袋妖怪都会出现在我方的方块盒子中。

那么口袋妖怪支援作战的意义是什么呢？首先就是可以选攻击力比平常高的，比如那些BOSS比起平常盒子中出现的都要强。更重要的是隐藏口袋妖怪出现的条件。由于支援作战的口袋妖怪会出现在方块盒子中，因此出现的数量增加，也代表着盒子中每种口袋妖怪总数上被下降，因此并非是带得越多越好，一些完全需要连击数开启的隐藏条件，甚至需要有意去不带任何支援口袋妖怪。

属性相克

来自于正统作品的这一经典设定也保留到了本作中，其属性克制和《X・Y》完全一样，所以大家一定要熟悉属性相克、尤其是以增加了仙属性后的《X・Y》为蓝本的本作。在属性相克的情况下，对野生口袋妖怪造成的伤害、也就是我方所得的分数会翻倍，属性不利则攻击输出减半。不仅如此，大多数隐藏口袋妖怪的出现条件之一也是前一个口袋妖怪被相克属性攻击。

攻击方，即是我方形成消除的口袋妖怪，其攻击必定其本系技能。值得注意的是，本作的属性划分和《X・Y》有所不同，全部口袋妖怪都只有一个属性，这个在游戏中一定要先确认好，因为这也关系到和《X・Y》完全不同的相克，比如一剑魂，在《X・Y》的属性是鬼+钢，用格斗系攻击无效；但在本作中，一剑魂的属性变成了钢。用格斗系攻击可直接效果拔群，这点在游戏中要多加注意。

在整个连锁攻击中，决定攻击属性和威力的口袋妖怪的是第一组消除的方块，其后连锁消除的只是增加分数和属性无关，所以在开局时选择第一组消除的方块非常重要。


▲由于对方是泡沫蛙，所以选针栗鼠作为第一组消除的方块。


▲10连消后，以草系技能攻击泡沫蛙。





▲造成了490的伤害，我方也加490分。相克的属性攻击时数字上方会有特殊字样。



亲密度

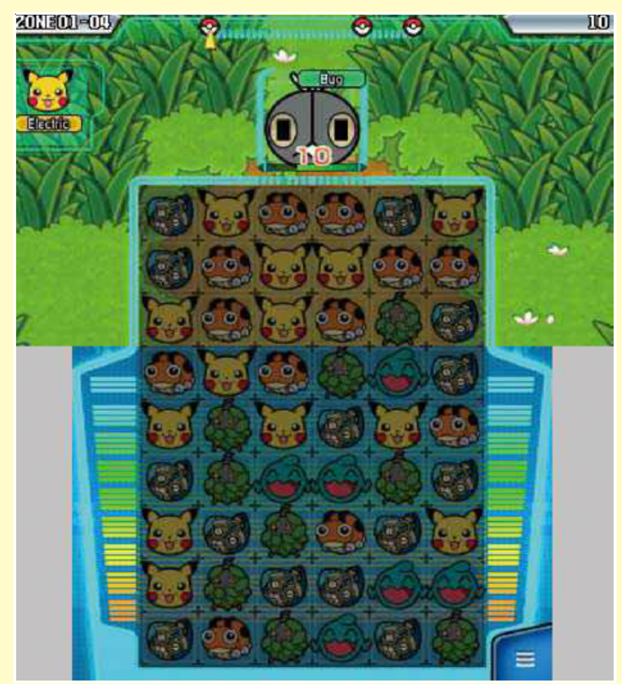
经常在战斗中使用某种口袋妖怪的话，和该口袋妖怪的亲密度就会提升，不仅头像小图标上会有新型图标，提升后攻击力也会得以提升。



▶亲密度提升时会有提示。



▲亲密度提升时会有提示。





▲同样的皮卡丘，面对同样的对手，亲密度提升前和提升后的起手伤害相差5点。



特殊技能





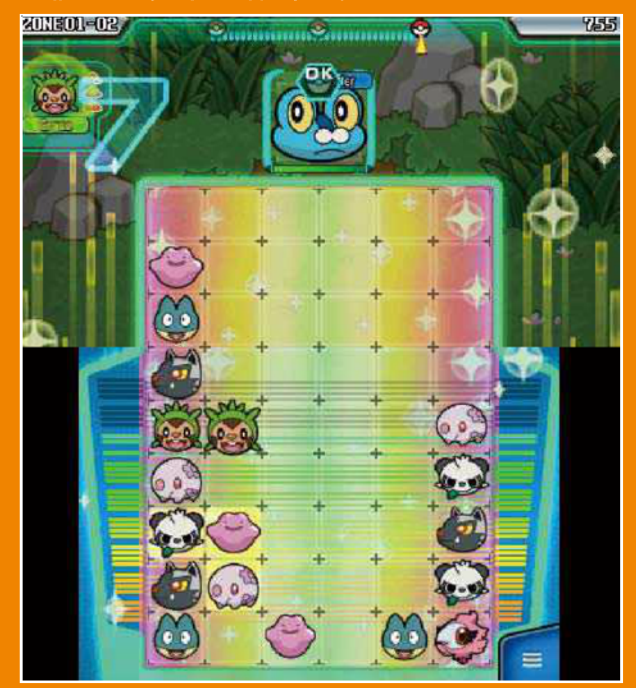
有些口袋妖怪有特殊技能，这些口袋妖怪在列表中点击时，有些会有下栏资料，也就是技能栏。口袋妖怪们的技能有很多种，下面是本作的全部特殊技能及拥有这些技能的口袋妖怪，并附上英文版名称以方便英文版的玩家们对照。

特殊技能	日文名	英文名	效果	掌握口袋妖怪
5格之力	5つのちから	Power of Five	连续5个相连时攻击力4倍	妙蛙花、喷火龙、豪力、巨龙花、炎帝、露琪亚、凤凰、森林蜥蜴、沼跃鱼、莎娜多、拉迪奥斯、卢卡里奥、钢帝企鹅、电鬼、基拉帝纳、达库莱、藤王蛇、细胞十字、丘雷姆、重铠鼠、魔法狐、上忍蛙、绚丽蝶、冰船兽、泽尼亚斯、伊维塔尔、基加迪
6格之力	6つのちから	Power of Six	连续6个相连时攻击力6倍	急冻鸟、雷电鸟、火焰鸟、快龙、超梦、梦幻、怪力、雪拉比、吉拉奇、假面玫瑰、塞伊米（大地形态）、比克提尼、凯路迪欧、梅萝爱塔
回复	かいふく	Healer	方块消减完成后不发动攻击但回复体力，起手6连、连锁数都会增加回复量	粉红蛋、吉利蛋、快乐蛋
造墙	かべなおし	Builder	修补被野生口袋妖怪破坏的墙壁，起手6连、连锁数都会增加回复量	凯西、勇吉拉、胡地、吸盘魔偶、云翅龙、克蕾塞莉亚
停止攻击	ストップこうげき	Flinch Attack	让对手受到伤害的同时陷入麻痹状态，短时间内无法攻击	雷丘、雷电球、顽皮弹、电龙、雷皇、火鸡斗士、拉迪亚斯、迪奥希斯、叠翅鲨龙、战车暴龙、魔电兽、达迦奇、纳迦奇、佐罗亚克、波尔托罗斯、白丘雷姆、武者熊猫
潜力	そこぢから	True Strength	血红时攻击力2倍	水箭龟、尼多后、火爆猴、腕力、沙瓦郎、艾比郎、暴鲤龙、烈焰鼠、大力鳄、布鲁皇、卡波郎、水君、草雷龙、懒猴王、巨树龟、豪火猴、炎武猪、大剑海獭、岩宫蟹、冰须熊、托尔涅罗斯、黑丘雷姆、盖努塞克特、亡灵古树
蛮力	ちからおし	Brute Force	在属性不利的情况下也不会减少攻击输出	尼多王、阿尔修斯、拉恩德伦斯
变身	へんしん	Transform	可以与邻接任何方块形成消除	百变怪

百变怪

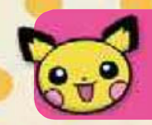


百变怪在本作中的作用相当于百搭，在四消、三消以及发动超级连锁后的二消都可以与相邻一同形成消除。但是要注意，在每批次连锁消除到最后，百变怪也可能会起到把成对的方块消除掉一个的情况发生，或者在最后一个让玩家无法完成本批次的完全消除。因此注意百变怪的下落位置相当重要，如果该批次最后剩对的两个完全不同，可以以让百变怪落在两个方块中间来同时消除它们。总之关于百变怪的学问很大，大家在游戏中慢慢体会吧。但要注意的是，在收服了百变怪之后，即便放在支援栏中，也不会如普通支援口袋妖怪那样在游戏中出现，依旧要靠满足条件下落出现。



▲百变怪一定要好好利用啊。





心得篇



关于伤害加成

说到这里，有关伤害相关的条件就都列出来了，包括基础威力、属性、起手、亲密度、特殊技能、全体攻击和连锁数的影响。那么具体的影响，我们放在这里综合来说，以下皆为笔者亲测。

基础威力在游戏中以口袋妖怪的星数表现出来，星数越多自然攻击力越高。

然后说属性影响，在属性克制的情况下攻击力翻倍，而效果不佳的情况下攻击力减半，原作中无效的属性在本作中仍属于效果不佳，当然，有蛮力特殊技能的不受属性不利的影响。

再说起手，在面对单个对手时，5连会提升大约1.3倍的攻击，6连则提升3倍。

在亲密度提升时，该支援口袋妖怪的攻击力提升1.5倍。

特殊技能影响上，5格之力提升4倍，6格之力提升6倍，潜力在血红时提升2倍。

而在全体攻击中，5连在提升1.3倍效果后的攻击力会分摊到每个野生口袋妖怪身上；如果是6连，则把3倍攻击效果后分摊于每个野生口袋妖怪身上。

连锁数就没什么好说的了，连锁数越高威力就翻倍得越夸张，起手个位数、十位数的基础攻击在达到数十连击后能打出好几千的夸张分数。

以上效果中，技能影响和起手影响彼此之间的效果并不会叠加，以5格之力的上忍蛙为例，在开局5连发动5格之力后，比开局6连的攻击力要高。除了这两项彼此之间无法叠加，其他效果都可以和包括这两个影像中的之一相互叠加。



▶凤凰的特殊技能5格之力发动。



起手与批次后准备

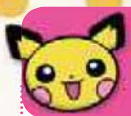
知道了以上的伤害加成规则，那么面对强敌我们就可以有准备了。强力且克制对手的支援很重要。而起手也颇有学问，当然这个先要看是否有特殊技能加成，如果起手没有需要的5连或者6连，可以直接点暂停后选第二项重来。除了属性克制，如果有停止攻击技能的也可以作为起手攻击直接使用，只要不是为了一击收服对手开启隐藏要素，大可以在停止攻击技能的作用下于中断时从容地连出新的大威力起手攻击。

如果说开场的5连、6连很考验运气，那么在连续挑战中以5连、6连开局迎战下一个口袋妖怪就意义重大了，因为连续挑战中的狠家伙都是在后面出场的。所以这就要求我们事先准备好：首先是确定当下与自己战斗的口袋妖怪是否可以收服，一旦确定本批次之内可以收服，那么在本批次结束、下批次方块落下后，迅速观察找到克制下一野生口袋妖怪的方块并进行5连或6连（如果在连锁消除中能达成下场开始时迅速形成5连或6连，当然也可以直接断连），这样便可以在下一战的开局中占据主动，下图是6连局准备的示意图：把上下两组两两相连，避免3个相接消除，中间的两块拖到附近，同时留意接下来的3连操作，这样在下局开场野生口袋妖怪出现时立刻拖动中间的两个方块迅速形成6连，紧接着3连消除后进入超级连锁状态，不仅封住了强敌的攻击，也给了自己又一个良好的开局。当然，在下批次方块全部落下到收服当前口袋妖怪的短暂时间很难做到这么精准的操作，但只要观察好位置做好准备，那么在下一局开场时同样有利。



▶1和2相连，5和6相连，3和4在附近。而在完成6连后，便拖动9来与7和8形成6连后的3连，继而进入超级连锁。





隐藏要素全解

在挑战关卡时，有的口袋妖怪不不达成一定条件是不会出来的。有的关卡也是隐藏的，需要达成一定条件才能开启。下面为大家列出隐藏关卡、隐藏口袋妖怪开启的全部条件及难点解说。另外，由于具体的解锁方法官方并没有公开，因此下面的条件都是目前试出的可行办法，不排除有进一步简化的可能。



一、乱暴草原（ランボウそうげん）

隐藏关卡

1–5	集齐针栗鼠、栗甲鼠、泡沫蛙、兵长蛙、火耳狐和魔尾狐
1–6	1–1～1–4全部获得A或S的评价。

隐藏口袋妖怪

1–1	栗甲鼠	15连击以上收服针栗鼠
1–2	兵长蛙	15连击以上收服泡沫蛙
1–3	魔尾狐	15连击以上收服火耳狐
1–4	刺粉蛹	用克制属性收服吹粉虫
1–4	绚丽蝶	用克制属性收服刺粉蛹
1–6	天线鼠	支援中有皮卡丘
1–6	电蜥龙	用克制属性收服发电蜥

本关的隐藏要素就开启条件来看应该是最简单的，但玩家挑战这里时由于是刚开始游戏，因此打起来觉得吃力也不奇怪；尤其是1–5这第一场真正意义上的BOSS战，如果被野生口袋妖怪们突入进我方的方块盒，更能见识到这种兼具骚扰和进攻的战斗方式的厉害。本关真正的难点在1–6，韩国小姐大赛般的撞脸局面能把人看花眼，其中正电宝宝、负电宝宝和电松鼠的撞脸度尤其高。推荐以掘地鼹鼠和电



飞鼠为起点，尽快形成超级连锁，好在这一关所有的隐藏要素都和连击数无关。



二、剑盾之路（けんとたてのみち）

隐藏关卡

2–5	集齐妙蛙种子、妙蛙草、小火龙、火恐龙、杰尼龟和卡咪龟
2–6	2–1～2–4全部获得A或S评价

隐藏口袋妖怪

2–1	武者熊猫	同时收服两只顽皮熊猫
2–1	妙蛙草	用克制属性收服妙蛙种子
2–2	火恐龙	用克制属性收服小火龙
2–3	卡咪龟	用克制属性收服杰尼龟
2–4	藤壶勇士	同时收服两只双生藤壶
2–6	仙精灵	支援中有伊布

整体上难度不高，尤其是经过第一大关熟悉系统后。其中两个顽皮熊猫是首次出现的复数口袋妖怪同时出战，只要起始连接数达到5个便可以在连锁结束后攻击时实现全体攻击，从而同时收服两只顽皮熊猫，开启隐藏的武者熊猫。而初代御三家的第二形态，由于对应的关卡中并没有克制属性，所以要等开启了支援功能后带上克制属性的口袋妖怪来重新挑战，这样相应2–5便会开启。伊布则要到3–6中才能收服到。





三、巨大森林（きょだいなもり）

隐藏关卡

3–5	集齐小球獭、双贝海獭、暖暖猪、朝阳猪、藤叶蛇和藤爵蛇
3–6	3–1～3–4全部获得A或S评价

隐藏口袋妖怪

3–1	双贝海獭	15连击以上收服小球獭
3–2	朝阳猪	15连击以上收服暖暖猪
3–3	藤爵蛇	15连击以上收服藤叶蛇
3–4	擎钢力士	用克制属性收服挟木小子
3–6	水精灵	用水属性收服伊布
3–6	雷精灵	用电属性收服水精灵
3–6	火精灵	用火属性收服雷精灵

收服各雷吉柱子们以及第五代御三家的关卡，整体难度不高。由于挑战完3–1就会开启支援功能，因此打起来甚至比第二大关还轻松。比较让人不爽的就是带上三只支援精灵、也就是通关后，才能来挑战3–6、将伊布初代的三个形态集齐。当然，在此之前可以去把2–6的仙精灵先收了。





四、天空遗迹（てんくうのいせき）

隐藏关卡

4–5	一击收服雷库萨
4–6	4–1～4–4全部获得A或S评价

隐藏口袋妖怪

4–1	树蜥蜴	用草属性收服草雷龙
4–1	丛林蜥蜴	用克制属性一击收服树蜥蜴
4–1	森林蜥蜴	用克制属性一击收服丛林蜥蜴
4–2	水跃鱼	用水属性收服坚甲龟
4–2	沼跃鱼	用克制属性一击收服水跃鱼
4–2	巨沼怪	用克制属性一击收服沼跃鱼
4–3	太阳岩	白天出现
4–3	月亮石	晚上出现
4–3	小火鸡	用火属性收服达摩狒狒
4–3	斗力鸡	用克制属性一击收服小火鸡
4–3	火鸡斗士	用克制属性一击收服斗力鸡
4–4	花仙子	同时收服三只花贝贝
4–4	花仙后	15连击以上收服花仙子
4–5	鬼蝉	支援口袋妖怪留有最少一个空格
4–6	吉拉奇	图鉴完成数超过50%的情况下，用任一安侬收服百变怪

属于《宝石》的一大关卡，隐藏口袋妖怪出现条件也是花样翻新。这里特别说一下鬼蝉，在支援栏中留空就会出现，第一次挑战这里时由于支援栏只有1格，因此若想收服鬼蝉就不能携带支援口袋妖怪，如果不急的话可有等以后甚至通关后回来收服，当收服完战斗结束后，会发现支援栏的空位被鬼蝉占领了。而本关的第6小关比1–6的韩国小姐选美大赛更夸张，建议带个仙属性个头大的精灵来战（笔者带的是通关时收服的泽尼亚斯），一来方便与群龙作战，二来则从视觉上减轻众安侬带来的视觉干扰，这关安侬登场种类不算多，多挑战挑战也还不算难，但给百变怪的最后一下攻击一定要由安侬来完成——顺便说下，图鉴完成率在图鉴里看，在下屏左上显示、如果没过半就先不要急着收服吉拉奇了。





五、神秘之泉（しんぴのいずみ）

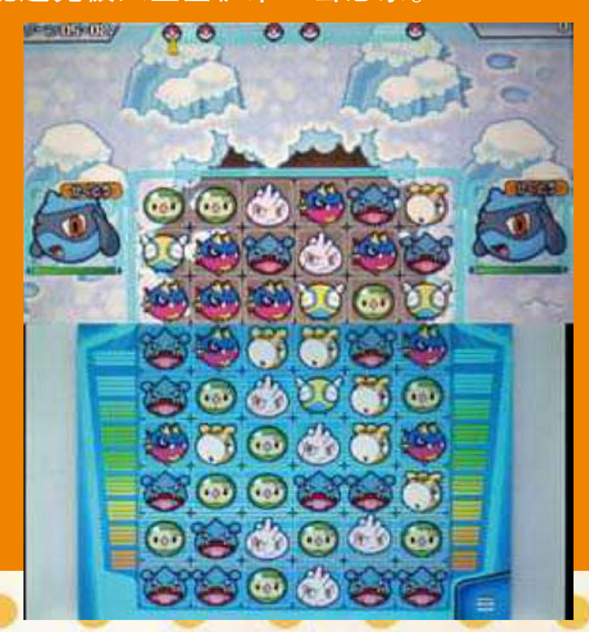
隐藏关卡

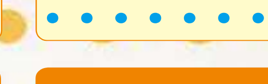
5–5	集齐由库西、艾姆利特和阿克诺姆
5–6	5–1～5–4全部获得A或S评价

隐藏口袋妖怪

5–1	金顶企鹅	同时收服两只圆企鹅
5–2	灌木龟	同时收服两只苗芽龟
5–2	卡波郎	带上巴鲁郎做支援口袋妖怪
5–2	沙瓦郎&艾比郎	15连击以上击倒卡波郎
5–3	猛火猴	同时收服两只小火猴
5–3	天然鸟	一击收服天然雀
5–4	3D龙	15连击以上收服长尾
5–4	3D龙Ⅱ型	30连击以上收服3D龙
5–6	塞伊米（大地）	图鉴完成率达到60%后出现
5–6	塞伊米（天空）	30连击以上收服塞伊米

这一关由于要收服巴鲁郎的三个进化形态，因此最少要来挑战三次——实际上并不止，因为塞伊米要在图鉴达成60%后才会出现。而这一关的主要难点在于当完成了30连锁收服塞伊米后要面对的天空形态塞伊米，天空塞伊米只要发动进攻，我方无论残余体力多少都会被秒杀，而且进攻倒计时超短。这就要求在收服大地塞伊米时就做好准备：在与大地形态塞伊米的战斗完成了30连以后，就在消除完当前的批次后，等下一批次的方块落下时，不进行消除而是进行匹配方块，只有接下来以一步完成4个相连接着又能紧跟着完成3个相连的快速消除开局，方能避免被天空塞伊米一击必杀。





六、暗黑洞窟（あんこくどうくつ）

隐藏关卡

6–5	一击收服达库莱
6–6	6–1～6–4全部获得A或S评价

隐藏口袋妖怪

6–1	阿柏怪	同时收服两只阿柏蛇
6–1	铁甲螳螂	30连击以上收服飞天螳螂
6–2	大磁鼻	30连击以上收服磁鼻
6–2	哥特拉王	30连击以上收服哥特拉兽
6–3	耿鬼	35连击以上收服鬼斯通
6–4	迷唇姐	用冰属性收服迷唇娃
6–4	雪巨人	连击总数达到30以上时收服两只雪松人
6–5	贝利叶	用克制属性收服菊草叶
6–5	巨龙花	用克制属性收服贝利叶
6–5	烈焰鼠	用克制属性收服火球鼠
6–5	爆风鼠	用克制属性收服烈焰鼠
6–5	蛮力鳄	用克制属性收服小锯鳄
6–5	大力鳄	用克制属性收服蛮力鳄
6–6	重钢蟹	30连击以上收服悬浮蟹

这关的难度骤然提升，6–2开始的两个30连击相当考验玩家的定力。耿鬼的35连击也是本作中最高。雪巨人的出现条件不一定非要把两个雪松人都连到30，不过稳妥起见在打两个雪松人时还是以5连起消力求接近30吧。6–5由于第二世代御三家全部集中在此因此难度也不低，不过因为这一关没有连击数要求所以可以带上支援，而且该关我方本身也有水、火、草三个属性的战斗精灵出场。6–6重钢蟹的出现条件还算好，关键是后面的迪奥希斯很厉害，带上克制超能系的支援，做好恶战的准备吧。





七、神圣荒野
（せいなるこうや）

隐藏关卡

7–5	一击收服凯路迪欧
7–6	一击收服拉恩德伦斯

隐藏口袋妖怪

7–1	钢钻鼹鼠	同时收服两只掘地鼹鼠
7–1	盖亚岩	30连击以上收服两只猎捕岩
7–1	凯路迪欧	带上五世代的三剑客：科巴鲁昂、比里基昂和特拉齐昂
7–2	复合齿轮	同时收服4只钢齿轮
7–2	巨钳蟹	同时收服2只大钳蟹
7–3	大师鼬	20连击以上收服功夫鼬
7–3	火犰狳	同时收服4只铁壳蚁
7–3	双头龙	同时击倒2只小角龙
7–3	三颜龙	20连击以上收服双头龙
7–4	妖精棉	用克制属性收服小叶棉
7–4	金香仙子	同时收服三只金香娃娃
7–4	大角蜈蚣	20连击以上收服轮蜈蚣
7–5	拉恩德伦斯	支援中有托尔涅罗斯和波尔托罗斯
7–6	梅萝爱塔	图鉴完成率超过70%后出现

这一关的难度表面上看比之前的低，毕竟连击数要求低了，但事实上本作中最高难度的挑战恰恰是在此关：首先是开启7–5的条件——一击收服凯路迪欧，由于同时带三个支援剑客所以连锁难度大大提升，而在与凯路迪欧的战斗中真正能用上的也只有草剑客比里基昂。

如果觉得开启7–5的难度很高就错了，因为接下来在7–5与土地神拉恩德伦斯的战斗，那才是真正的超高难度，尤其要把它一击收服更是极其困难，而三飞神又无一例外都是高体力（达到3000）、高防御、高攻击，且一击破坏盒子边框第二下就直接突入盒子内部，而本关出战的我方口袋妖怪又很弱小，所以初期挑战时难度极大，甚至收服拉恩德伦斯都会累到崩溃。必带的支援中，风神拉恩德伦斯完全是打酱油，雷神波尔托罗斯的高攻击和麻痹技能倒可以好好利用来攻击风神，第三个推荐海皇牙、帕鲁基亚这样神兽级的水系精灵或具有5格之力特殊技能的克制地系的精灵。开场时如果有三个或更多的雷神便可以从雷神的方块连接起手，这样即便是中途中断没能一击秒杀风神，也能短时间封住它的攻击，中断后有雷神可以起手就继续用雷神，没有雷神就用电飞鼠将就。当觉得风神可以被干掉时，在该批次清除完毕后，接下来的批次中便把沙鳄鱼尽可能按照6连来准备好，然后中断连锁，杀掉风神，尽量以开场6连的翻倍攻击来迎战雷神波尔托罗斯，如果不能把雷神秒杀接下来会陷入苦战，但也不要放弃。当预感差不多可以收服雷神后，同样坚持完本批次后，把水系精灵尽可能6连或5连来准备好，接着以最大的攻击力配合属性相克起手，接下来就是玩家的熟练和反应了。总之难度很大要有耐心，等收服了土地神拉恩德伦斯，后面的就都不是个事儿了。顺便说下，这一关在选择支援时，把波尔托罗斯放在第一位，在版面中出现的几率貌似会增大。



至于梅萝爱塔没什么好说的，等图鉴完成70%后再来挑战吧！

最后要说的是，无论是凯路迪欧还是一击收服拉恩德伦斯，都要带齐3个支援（否则7–6很难打动三飞神），所以一周目就不要在这浪费时间了，通关后再来吧！



八、破裂之岛
（やぶれたしま）

隐藏关卡

8–5	一击收服基拉帝纳
8–6	一击收服阿尔修斯

隐藏口袋妖怪

8–1	光精灵	白天出现
8–1	月精灵	夜晚出现
8–2	电击兽	一击收服电力兽
8–2	魔电兽	一击收服电击兽
8–3	巨翅飞鱼	同时收服2只小球飞鱼
8–3	沙漠蜻蜓	一击收服大颚蚁
8–3	沙漠飞龙	一击收服沙漠蜻蜓
8–4	米卡尔鬼	支援中有鬼系口袋妖怪
8–6	菲奥娜	支援中有玛娜菲

四世代时空创世神话诸神云集的一关，难度尚可，主要是一击收服基拉帝纳和阿尔修斯有些难度。





九、龙之丘（ドラゴンのおか）

隐藏关卡

9–5	莱希拉姆和泽克罗姆全部为一击收服
9–6	收服了白丘雷姆和黑丘雷姆

隐藏口袋妖怪

9–1	废箱怪	30连击以上收服废袋怪
9–1	塔本奈	用普通系收服爆蛮牛
9–2	鬼棺亡灵	同时收服3只假面亡灵
9–3	电鲶鱼	支援中有地系口袋妖怪
9–3	鬼重甲	一击收服鬼护卫
9–3	细胞十字	支援中有细胞球和细胞团
9–3	白丘雷姆	支援中有丘雷姆
9–4	佐罗亚克	同时收服3只佐罗亚
9–4	甜筒娃娃	同时收服3只香冰娃娃
9–4	双子甜筒	同时收服2只甜筒娃娃
9–4	黑丘雷姆	支援中有丘雷姆
9–5	叉字蝠	同时收服3只大嘴蝠
9–6	盖努塞克特	图鉴完成率达到80%以上
7–6	梅萝爱塔	图鉴完成率超过70%后出现

难度整体上比较高，在出场顺序上，需要在开启9–5收服了丘雷姆后再带上丘雷姆重打9–3和9–4，而这时便会跳过与黑白双神的战斗，直接改成和黑白丘雷姆的大战，不过丘雷姆本身是龙系又有5格之力的特殊技能，所以与两只隐藏BOSS的决战反而因此更轻松。本关中的细胞十字相关的两只进化前形态需要在后面的在12–6中收服到，为了收服细胞十字而带上细胞球和细胞团时，二者在颜色上小有混淆，但体积毕竟不一样所以干扰不大。而五世代最终的幻兽盖努塞克特（剧场版的红色版哦）则要图鉴完成到80%才行，都可以等以后再来完成。

十、秩序山（ちつじょのやま）

隐藏关卡

10–5	未确认但已开启，下边详细说明
10–6	收服急冻鸟、闪电鸟和火焰鸟

隐藏口袋妖怪

10–1	袋龙	30连击以上收服特里米安犬
10–1	皮可西	用仙属性收服皮皮
10–2	雄性神秘猫	支援中有雌性神秘猫
10–2	渡魂南瓜	30连击以上收服小鬼南瓜
10–2	风速狗	支援中有卡蒂狗
10–2	雌性火焰狮	支援中有雄性火焰狮
10–3	藻海龙	用克制属性收服藻海马
10–3	极光龙	用冻土龙收服冻土龙
10–4	暴君乌贼	30连击以上收服反转乌贼
10–4	音波飞龙	支援中有音波蝠
10–4	软体龙	30连击以上收服蜗滑龙
10–5	比比鸟	同时收服2只波波
10–5	比雕	30连击以上收服比比鸟
10–5	大胖翁	同时收服3只胖胖翁
10–5	惊目翁	30连击以上收服大胖翁
10–5	闪电鸟	一击收服急冻鸟
10–5	火焰鸟	一击收服闪电鸟
10–6	超梦	支援中有梦幻



作为一周目的最后一关，难度是相当有保证的，10–4的六世代X、Y、Z三大主神的车轮大战尤其惊心动魄，其中对基加迪的一战中，我方收服的除了龙系以外的一线神兽会全部登场，换句话说就是一大堆完全不克制它的神兽上来稀释战局……由于基加迪是龙系，所以水系的就不要去现眼了，以古拉顿或迪亚路卡作为起手的效果还不错。

说说10–5的开启，笔者在通关后再次挑战，把10–1～10–4的全部收服且得到A及S的评价便开启了，所以精确条件目前尚不能确认，但大家按照笔者的办法肯定会开启。隐藏口袋妖怪的收服中，雌性的神秘猫和火焰狮以及极光龙明显要重复挑战的，其中极光龙的难度略高之处在于游戏中极光龙和原有的迷你龙有些轻度撞脸，不过打一打就会很容易分辨出来了。

10–5的两个30连消和两次一击收服都是难点，特别提醒的是，关东三神鸟在本作中的属性分别是冰、电、火，没有飞，做起手攻击决定属性时别弄错了，火焰鸟在登场后我方会有大量的伊布家族乱入稀释场面的局面，找到水精灵做起手攻击稳稳地连下去就可以了。

10–6的难点之一是刚进入时满目一片白，带梦幻去收服超梦更加大了视觉上误判的概率。而这一关隐藏要素的不确定之处在于不知道梦幻是否需要开启图鉴，因为笔者挑战时图鉴的完成数已经66%了，梦幻和呆呆王这两个虽然看起来一般但实际上血特别厚，而隐藏BOSS超梦虽然体力和防御都极高，但攻击以及对方块盒子的破坏并不如伊宿三飞神那么夸张。



十一、丛林狩猎园（サファリジャングル）

隐藏口袋妖怪

周一–1	天气娃娃	用克制属性收服惊角鹿
周一–1	安侬·A	用克制属性收服圆顶骆驼
周一–1	懒猴王	一击收服过动猿
周一–2	威力熊	30连击以上收服可爱熊
周一–2	安侬·B	一击收服火烈猴
周一–3	安侬·C	一击收服利爪猫
周一–3	安侬·D	一击收服火山骆驼
周二–1	三地鼠	用克制属性收服地鼠
周二–1	安侬·E	一击收服恶魔猎犬
周二–2	美丽花	用克制属性收服口呆花
周二–2	安侬·F	一击收服草冠猴
周二–2	安侬·G	一击收服大狼犬
周二–3	叶精灵	支援中有伊布
周二–3	安侬·H	一击收服球桶菇
周三–1	金鱼王	用克制属性收服角金鱼
周三–1	安侬·I	一击收服梦妖
周三–1	安侬·J	一击收服怨影娃娃
周三–2	安侬·K	一击收服夜骷鬼
周三–2	翻车鱼	用水属性收服练声蟾蜍
周三–3	安侬·L	一击收服其气球鬼
周四–1	安侬·M	一击收服凯西
周四–2	安侬·N	一击收服素利柏
周四–2	摇篮百合	用克制属性收服化石百合
周四–2	安侬·O	一击收服梦纳
周四–3	安侬·P	一击收服勇吉拉
周五–1	安侬·Q	一击收服瓦斯弹
周五–1	安侬·R	同时收服正电宝宝和负电宝宝
周五–2	冰精灵	支援中有伊布
周五–2	安侬·S	一击收服毒斗蛙
周五–3	安侬·T	一击收服剑牙蛇
周六–1	安侬·U	一击收服玛利鼠
周六–2	花斑鸠	一击收服夜鹰
周六–2	安侬·V	一击收服布鲁犬
周六–3	安侬·W	一击收服大嘴鸥
周六–3	安侬·X	一击收服玛利露利
周日–1	安侬·Y	一击收服顿甲茧
周日–1	雨蛾	用克制属性收服雨蛛

周日–2	铁甲蛹	用克制属性收服绿毛虫
周日–2	巴大蝴	20连击以上收服铁甲蛹
周日–2	安侬・Z	一击收服毒粉蛾
周日–3	安侬・!	一击收服狩猎凤蝶
周日–3	安侬・?	同时收服萤火虫和幻光虫



作为狩猎园，十一大关的特殊之处在于一周之内每天出现的口袋妖怪都不一样，所以隐藏口袋妖怪相对也就很多，每天记得收服就可以。特别提一下的是，这里面的安侬们的实力都不算弱哦。



十二、时之岛（ときのしま）

隐藏口袋妖怪

12–1	雪拉比	带上凤凰和露琪亚



第二世代主神云集的一关，关卡都是顺序出现没有隐藏的，口袋妖怪也只有雪拉比一只隐藏着。这关整体上难度在于速度极快，无论是下落速度还是消减速度还是野生口袋妖怪的倒计时速度，相当于普通关卡的加强版，因此起手时尽量多连。由于在多组方块同时消除时还会有较长的停顿，所以也可以借着这段短暂时间好好观察下版中的情况。

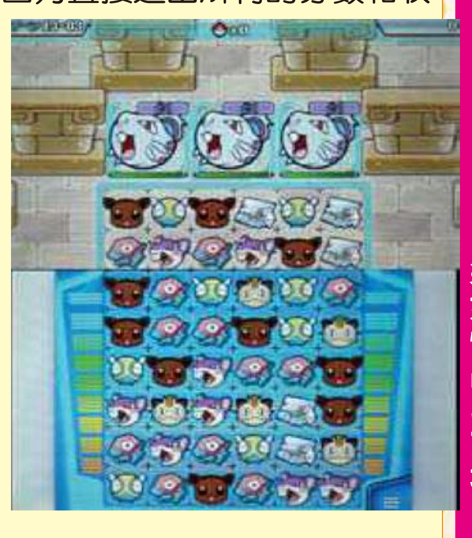


十三、永恒遗迹（えいえんのいせき）

没有任何隐藏关卡和口袋妖怪的挑战

关，共有三个小关，每小关按顺序出来20种口袋妖怪，当第20种收服后循环从第一种开始出现，如此往复循环。由于要连续挑战的数目多且大多时候是一对多，所以战斗到后面会非常辛苦。其中第一小关的盒子墙壁不会被破坏相对简单很多，而后面两小关即便是带上造墙和回复技能的支援口袋妖怪到最后也会顾此失彼，因此建议带上克制大多数野生口袋妖怪的支援，力求速战速决。当差不多可以收服后不要贪恋高连锁和得分，在下一批次落下后摆好即将6连的局势，这样便可以轻松应对下一个野生口袋妖怪了。

当收服了全部20种后，如果不想循环挑战，可以自己中断连锁最终等待被野生口袋妖怪干掉——因为直接退出所有的分数和收服的口袋妖怪都不算的，但是该大关被干掉所有的分数和捕获口袋妖怪都保留而且还有评价。如果嫌初期的太弱可以打远一点让威力大、攻击频繁的来把自己解决掉。



玩后感

说句实话，对于本作，最初只是打算把规则给大家介绍一下，但深入玩下去后发现该作的要素竟然如此丰富！且不说独特的连锁规则下夸张而刺激的超级连锁消除，单单是围绕着718种口袋妖怪以及多种形态的收服，厂商也下足了力气，因此各种收服各种战斗极其激烈精彩，可以说只要在收服，那么就一直是高潮不断，哪怕是重新挑战，也会有全新的感觉。由于本作加入了支援系统，因此口袋妖怪便不再是单纯的方块图形，围绕支援的出场数目及连锁要求，本作也赋予了玩家更多的选择，更赋予了本作极强的战略要素。相对于800日元（折合人民币不到50元）的售价，这款游戏实在是物美价廉，推荐给喜欢方块消除的3DS玩家们。



本作作为《周刊少年JUMP》发行45周年的纪念作品，汇集了大量高人气角色，对于喜欢JUMP动漫的玩家来说一直备受关注。不过动漫作品3D化，成功的例子并不算多。本作究竟是步前辈们的后尘，还是能够闯出自己的一片天呢？在本辑攻略中，小编先为大家带来本作的系统与基本模式的详解。





光盘视频收录
POCKET HALO

JUMP 全明星 胜利之战

Jスターズビクトリーバーサス

PSV

BNGI	日版
2014年3月19日	1～4人
6980日元	对应交叉存档/PSV TV

ACT 动作·对战



主菜单介绍

游戏的主菜单分为以下8个模式。先简要地介绍一下各自的用途。其中“J冒险模式”和“胜利之路”会在后文详细解说。

J冒险模式（Jアドベンチャー）：以4名角色为中心，分别以4条路线展开游戏原创剧情的冒险。

胜利之路（ビクトリーロード）：在不同的场景区域连续进行战斗的模式，可以自由选择角色。

自由战斗（フリーバトル）：自由设定规则，与COM或2P进行对战。调低COM等级后可以充当练习模式。

线上对战（オンラインバトル）：在线上与其他玩家进行共斗或对战的模式。

J定制（Jカスタマイズ）：将游戏中获得的J卡片设置在J卡盘上，用以定制、强化角色的系统。

J商店（Jポイントショップ）：以游戏中获得的金钱（JP）来购买角色、抽卡硬币等道具的商店。

鉴赏模式（ギャラリー）：可以鉴赏游戏中登场的角色资料，以及保存的对战录像。注意无限时间的战斗无法保存为录像。

设定（オプション）：更改游戏中的各种设定。其中“BGM エディット”可以更换游戏内BGM，关系到奖杯的获得。而クロスセーブ更是可以将存档上传至PSN，让PS3版和PSV版同账号能够共享存档。





自由战斗（フリ-バトル）

可以设定任意角色的自由对战。在选人界面按△键可以关闭出场名额，达成 1 VS 1 乃至 1 VS 3 的局面。选定角色后将会出现以下菜单：

选项	说明
プレイヤ－	设定该角色为玩家或电脑操控。
COM レベル	由电脑操控时的强度，共分为 5 个等级。
装备	可以装备经过卡片定制的 J 卡盘以强化角色。“なし”为不装备。
キャラクタ－タイプ	战斗风格。详情参照后文“胜利斗气”相关的解说。
体力设定	能够设定 60% ～ 140% 的体力值。

选定角色后，进入场地、音乐和时间设定画面，完成设定后点○键，就可以愉快地开始游戏了。注意游戏初期只有 6 名角色可供选择，其余的角色需要消耗 JP 在商店中购买，而可购买角色的最大数量与友情系统的经验值息息相关，详情可参照后文的“J 商店”。

线上对战（オンラインバトル）

排位赛（ランクマッチ）：影响自身网络排名的对战。下文详细说明。

自由赛（プレイヤ－マッチ）：创建或检索玩家房间参与不影响网络排名的对战。下文详细说明。

排位（ランキング）：查看自身在网络上的成绩排位。下级菜单细分为综合成绩、单独角色成绩以及是否装备卡片成绩。

战绩（バトルレコ－ド）：查看自身网战的各种战绩，例如使用角色次数、场景选择次数等等。

玩家设定（プレイヤ－设定）：可以设定玩家的称号与图标。称号与图标都是通过线上对战中完成一定的条件才能得到。

排位赛（ランクマッチ）

进入排位赛后，首先要求玩家选择是否装备卡盘参赛，以划分搜索的对象。接下来就是选择自己的参战角色、援护角色、战斗风格、场景和战斗音乐。全部确定之后，就要先搜索一起参加排位赛的队友。这里选择“招待メ－ルを送る”可以邀请自己的好友来参战；选择“招待确认”可以通过好友发来的邀请加入好友的队伍；而选择“ランダム”则是在线上随机配对，系统会自动寻找与玩家等级排位相近的其他玩家。找到队友，确认其信息（使用角色、网络信号等等），没有问题后就可以开始搜索对手了。

自由赛（プレイヤ－マッチ）

创建房间（ル－ムクリエイト）：创建房间首先需要设定房间名（ル－ムアピ－ル）、好友名额（プライベ－トスロット）和是否装备卡片（J カスタマイズ）。房间名用于表示房间的主要用途，只能在规定的几种名称中选择。好友名额可以设置 0 ～ 3 人，考虑到本作创建房间时无法设置密码，因此想要跟好友一起玩，或是自己一个人刷奖杯，不妨将好友名额设置为 3，这样没有接到你邀请的其他玩家就无法进入这个房间了。

房间创建完毕后，按下□键可以进行战斗角色、援护角色等等类似于排位赛中的设定。不过自由赛与排位赛最大的区别是选择战斗角色后，还要选择所属队伍是红队还是蓝队。假设 4 名玩家参与战斗，红蓝双方各有两人，则战斗开始时就按照玩家选定的队伍分组战斗；假设选择同一队伍的玩家超过 3 人，则战斗开始时会随机抽取一名玩家加入人少的队伍；假设所有玩家都选择同一队伍，则战斗开始时由系统随机划分组合。若是参与玩



家不足 4 人时，将由 4 ★强度的 COM 填补空位，角色为系统随机抽选。另外房主在房间中可以按 Select 键发送邀请函，或是按 R 键将其他玩家踢出房间。

搜寻房间（ルームをさがす）：搜寻房间时，界面上将出现所有在此时创建房间的其他玩家。玩家可以根据房间名和信号强度作为判断标准加入。即使当前房间的玩家正在对战之中，玩家也是可以加入的。

快速加入（クイックマッチ）：与搜寻房间大致相同，不过省去了玩家判断的步骤，直接搜索有空位的房间随机加入。

J 商店 （J ポイントショップ）

消耗 JP 来购买战斗角色、援护角色、抽卡硬币以及冒险模式中各种道具的商店。商店的商品出荷情况与友情、努力、胜利三大系统的等级相关。三大系统的经验增减由玩家在所有模式中的战斗情况来决定，与队友共同攻击较多则提升友情经验；受到伤害较少、防御较多则提升努力经验；多使用必杀技则提升胜利经验。另外根据选择胜利爆发状态下的战斗风格，也可以额外增加对应的系统经验。不过其实最快捷的方式，还是等待商店后期出现增加三大系统经验值的道具品种与玩家的努力和胜利等级挂钩，战斗角色和援护角色的可购买上限则与友情等级挂钩。三大系统满级均为 10 级，满级后商店商品全部开放，且可购买所有角色。

商店中的商品主要分为战斗角色、援护角色、抽卡硬币以及冒险模式中各种道具四大类型。其中战斗、援护角色购买后可在胜利之路、自由战斗和线上战斗三个模式中使用；道具大都限定在冒险模式中使用；而抽卡硬币比较特别，在冒险模式内、外均可使用：选择商店中的“J スターズカード”，消耗硬币即可抽取卡片。铜币（ブロンズコイン）可抽取 1 ~ 2 ★的卡片，银币（シルバーコイン）可抽取 2 ~ 3 ★的卡片，金币（ゴールドコイン）可抽取 3 ~ 4 ★的卡片。卡片的数量是有限的，而且抽到过的卡片不会重复抽到，因此只要花上一定的金钱，就能保证集齐商店的卡片。

J 定制 （J カスタマイズ）

上文介绍了卡片，接下来就介绍卡片的用途，也就是 J 定制这一模式。进入该模式后，玩家可以看到一块容纳 10 张卡片的卡盘。卡盘可以在商店中购买，最多能拥有 5 块。而卡盘左右两侧被锁住的位置，也能通过在商店中购买对应道具来解锁。

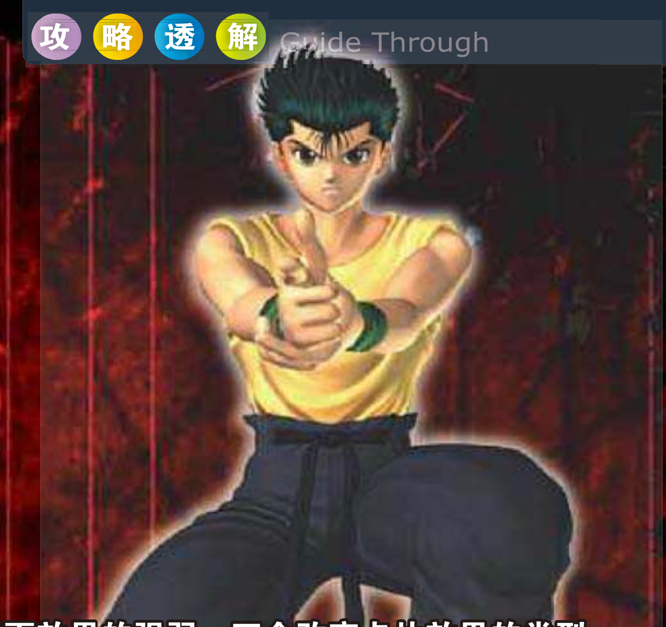
玩家抽到的卡片都有着各式各样的效果，将其装备在卡盘上就能在战斗中发挥其对应效果。下文将给出所有卡片的效果列表。大家可以看到，卡片的效果既有正面亦有负面。不过玩家如果将卡盘上连成一条直线的三个位置，放上拥有特殊关系的三人的卡片，就会发生连携效果（コンビネーション）。发生连携效果的卡片会以发光的线条连接起来，并且消除这三张卡片的负面效果。因此





在装备卡片时，比起一味盲目追求正面效果，不如研究下如何发生连携效果更好。举个简单的例子，作品中身分为“学生”的角色，相互之间都是可以连携的。

另外要注意的是，卡盘上两侧有两个位置只能装备冒险模式专用卡片，这两个位置的卡片也只能在冒险模式中生效，在胜利之路、自由战斗和线上对战模式下都是无效的。不过这两个位置的专用卡片同样可以与通常卡片产生连携效果，因此卡盘上最多可以组合出 6 组连携效果。



※ 卡片以角色名字命名，卡片等级仅仅影响正面效果的强弱，不会改变卡片效果的类型。

卡片名	译名	正面效果	负面效果
モンキー・D・ルフィ	路飞	队友体力最大值在 20% 以下时，攻击力 LV+3 ～ 5	回避气力消耗增加 50% ～ 100%
ポートガス・D・エース	艾斯	站立无动作召唤援护角色时，援护冷却时间稍稍～显著减少	斗气槽增加量 LV−1
ボア・ハンコック	汉库克	体力 LV+1 ～ 4	行动时气力消耗减少 LV−1 ～ 2
赤犬	赤犬	Down 后立刻回归战场	连携攻击伤害 LV−1 ～ 4
うずまきナルト	漩涡鸣人	援护攻击伤害增加 20% ～ 50%	气力回复 LV−1
うちはサスケ	宇智波佐助	回避的气力消耗减少至原本的 25% ～ 75%	气力破坏 LV−1
うちはマダラ	宇智波斑	攻击力 LV+1 ～ 4	气力回复 LV−1
孙悟空	孙悟空	攻击力 LV+1 ～ 3	体力 LV−1 ～ 2
フリーザ	弗利萨	进行挑衅后回复气力最大值的 20% ～ 50%	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
ベジータ	贝吉塔	对手进入胜利爆发状态时，自身攻击力 LV 与防御力 LV 上升 1 ～ 4	援护冷却时间减少 LV−1
浦饭幽助	浦饭幽助	胜利爆发 LV+1 ～ 5	攻击力 LV−1 ～ 2
户愚吕（弟）	户愚吕（弟）	气力破坏 LV+1 ～ 3	防御力 LV−1 ～ 2
飞影	飞影	行动时气力消耗减少 LV+1 ～ 5	体力 LV−1 ～ 2
トリコ	阿虏	站立无动作时，气力回复 LV+4 ～ 10	斗气槽增加量 LV−1
ゼブラ	泽布拉	气力破坏 LV+1 ～ 3	防御力 LV−1 ～ 2
黑崎一护	黑崎一护	体力回复 LV+1 ～ 4	行动时气力消耗减少 LV−1 ～ 2
蓝染惣右介	蓝染惣右介	体力 LV+1 ～ 3	气力破坏 LV−1 ～ 2
朽木ルキア	朽木露琪亚	战斗结束时，努力系经验值额外获得 20 ～ 100 点	连携攻击伤害 LV−1 ～ 4
ゴン フリークス	小杰	每次防御减少援护冷却时间 1 秒	胜利爆发 LV−1 ～ 4
キルア ゾルディック	奇犽	战斗结束时，友情系经验值额外获得 20 ～ 100 点	体力 LV−1 ～ 4
ヒソカ	西索	每次 Down 后复活，攻击力 LV+1 ～ 4	援护冷却时间减少 LV−1
绯村剑心	绯村剑心	斗气槽增加量 LV+1 ～ 5	防御力 LV−1 ～ 2
志々雄真实	志志雄真实	攻击力 LV+1 ～ 3	防御力 LV−1 ～ 2
星矢	星矢	每次防御回复气力最大值 5% ～ 20%	气力破坏 LV−1 ～ 4
ケンシロウ	拳四郎	防御锁定对手的攻击时，气力消耗减少 5% ～ 20%	斗气槽增加量 LV−1
ラオウ	拉奥	锁定的对手气力归零时，伤害增加 10% ～ 25%	气力回复 LV−1
男鹿辰巳	男鹿辰巳	防御力 LV+1 ～ 5	援护冷却时间减少 LV−1 ～ 2
ベル坊	贝鲁	体力不满 10% 时，必杀技的伤害增加 20% ～ 50%	防御时气力消耗减少 LV−1 ～ 4
坂田银时	坂田银时	对手进入胜利爆发状态时，气力回复 LV+4 ～ 10	援护冷却时间减少 LV−1
神乐	神乐	对正在攻击行动中的对手造成伤害时，攻击力 LV+2 ～ 5	防御时气力消耗减少 LV−1
定春	定春	挑衅后有 20% ～ 50% 的几率无视援护冷却时间	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
黑神めだか	黑神目泷	战斗结束时，胜利系经验值额外获得 20 ～ 100 点	攻击力 LV−1 ～ 4
球磨川禊	球磨川禊	被击破时，小幅～大幅缩短复活所需时间	胜利爆发 LV−1
两津勘吉	两津勘吉	每次 Down 后复活，防御力 LV+1 ～ 4	斗气槽增加量 LV−1 ～ 4。
则卷アラレ	则卷阿拉蕾	防御时气力消耗减少 LV+1 ～ 5	攻击力 LV−1 ～ 2
ガッちゃん	小吉	造成伤害时，伤害的 5% ～ 20% 回复为自身体力	必杀技伤害减半
杀せんせー	杀老师	冲刺时旋回能力稍稍～显著提升	连携攻击伤害 LV−1 ～ 2
齐木楠雄	齐木楠雄	对手位于建筑物另一侧时也能锁定，锁定也不会随时间经过而取消	受到未锁定对手攻击时，伤害增加 10% ～ 40%
剑桃太郎	剑桃太郎	队友只要被击破一次，自身攻击力 LV+2 ～ 5	斗气槽增加量 LV−1

卡片名	译名	正面效果	负面效果
江田岛平八	江田岛平八	体力 LV+1 ～ 3	防御时气力消耗减少 LV-1 ～ 2
ボボボーボ・ボーボボ	波波波	造成伤害时，回复自己气力的 2% ～ 5%	防御力 LV-1 ～ 2
首領パッチ	首领八奇	挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜利时，额外获得胜利系经验值	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
沢田綱吉	泽田纲吉	战斗开始 30 秒内，攻击力 LV+4 ～ 10	胜利爆发 LV-1
リボーン	里包恩	挑衅后下次超必杀技威力提升。以该超必杀技获得胜利时，额外获得友情、努力和胜利系经验值	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
ラッキーマン	幸运超人	战斗开始 30 秒内，防御力 LV+4 ～ 10	胜利爆发 LV-1
山田太郎	山田太郎	气力破坏 LV+1 ～ 4	气力回复 LV-1
本屋のババア	书店的婆婆	气力回复 LV+1 ～ 2	气力破坏 LV-1 ～ 3
ジョナサン・ジョースター	乔纳森	站立无动作时，体力回复 LV+6 ～ 13	斗气槽增加量 LV-1 ～ 2
ジョセフ・ジョースター	乔瑟夫	起身时的无敌时间稍稍～显著延长	胜利爆发 LV-2
鵺野鳴介	鵺野鸣介	挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜利时，额外获得努力系经验值	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
脳噛ネウロ	食脑奈罗	倒地不起期间，进入无敌状态	体力 LV-1 ～ 4
桐崎千棘	桐崎千棘	造成伤害时，对手失去气力最大值的 4% ～ 10%	防御力 LV-1 ～ 2
ジャガージュン市	邪贺集市	挑衅后下次必杀技威力提升。以该必杀技获得胜利时，额外获得友情系经验值	挑衅中受到伤害增加 25% ～ 50%
黒子テツヤ	黑子哲也	未被锁定时必杀技威力上升	10% ～ 40% 的几率对手攻击造成伤害为 150%
ボッスン	BOSSUN	连携攻击伤害 LV+1	防御时气力消耗减少 LV-1 ～ 3
ヒメコ	姬子	援护冷却时间减少 LV+1 ～ 3	攻击力 LV-1 ～ 2
スイッチ	SWITCH	完美防御变得容易使出	锁定对手的难度稍稍～显著提升
ララ・サタリン・デビルーク	菈菈	受到锁定对手造成的伤害时，防御力 LV+2 ～ 5	胜利爆发 LV-1
アレン・ウォーカー	亚连	受到超过体力最大值 40% 伤害的连击致死时，可以残存下来	行动时气力消耗减少 LV-1 ～ 4
日向翔陽	日向翔阳	冲刺时气力消耗减少 10% ～ 50%	援护冷却时间减少 LV-1

卡片连携一览

种类	连携组合
1	一护、飞影、宇智波斑、剑心、志志雄、亚连、朽木露琪亚、剑桃太郎
2	阿虏、拳四郎、剑桃太郎、赤犬、泽布拉、江田岛、拉奥、波波波、户愚吕（弟）
3	路飞、阿虏、悟空、鸣人、泽布拉、艾斯、小吉、食脑奈罗
4	一护、幽助、男鹿、泽田纲吉、剑桃太郎、阿拉蕾、菈菈、黑神目泷、千棘、黑子、球磨川、BOSSUN、姬子、SWITCH、齐木、日向
5	路飞、悟空、星矢、波波波、拳四郎、宇智波佐助、男鹿、户愚吕（弟）、奇犽
6	波波波、首领八奇、贝鲁、阿拉蕾、小吉、幸运超人、两津
7	贝鲁、首领八奇、里包恩、小吉、定春、书店的婆婆
8	奇犽、两津、银时、乔瑟夫、亚连
9	齐木、波波波、户愚吕（弟）、阿拉蕾、BOSSUN、SWITCH
10	小杰、奇犽、西索、男鹿、阿拉蕾、乔纳森、黑子、日向
11	两津、银时、神乐、姬子、BOSSUN、SWITCH
12	泽布拉、拉奥、贝吉塔、宇智波佐助、飞影、西索、首领八奇、球磨川
13	路飞、阿虏、星矢、拳四郎、拉奥、幽助、乔纳森、乔瑟夫
14	路飞、鸣人、鸣介、幽助、小杰、剑心、幸运超人、山田太郎
15	阿虏、男鹿、食脑奈罗、菈菈、黑神目泷、黑子、BOSSUN
16	一护、幽助、飞影、户愚吕（弟）、蓝染、朽木露琪亚、贝鲁
17	一护、波波波、泽田纲吉、银时、亚连、邪贺集市
18	悟空、贝吉塔、汉库克、神乐
19	悟空、贝吉塔、弗利萨、菈菈、神乐、定春
20	悟空、星矢、拳四郎、剑桃太郎、阿拉蕾、两津、乔纳森、乔瑟夫
21	赤犬、艾斯、志志雄、泽田纲吉
22	赤犬、弗利萨、宇智波斑、户愚吕（弟）、蓝染
23	朽木露琪亚、神乐、千棘、姬子
24	鸣介、江田岛、里包恩、杀老师
25	杀老师、齐木、日向
26	汉库克、菈菈、黑神目泷

战斗相关

操作说明	
按键	作用
左摇杆	移动角色
右摇杆	调整视角
方向键	指定战术
□	弱攻击
R1+ □	范围攻击
△	强攻击
R1+ △	崩防攻击
○	必杀技 1
左摇杆 ↑ + ○	必杀技 2
R1+ ○	必杀技 3
×	跳跃
R1+ ×	回复气力
L	冲刺
R	防御
左摇杆 +R	回避
触摸屏左上	挑衅
触摸屏右上	胜利斗气 / 超必杀技
触摸屏左下	唤出援护
触摸屏右下	锁定目标 / 切换锁定目标

胜败条件

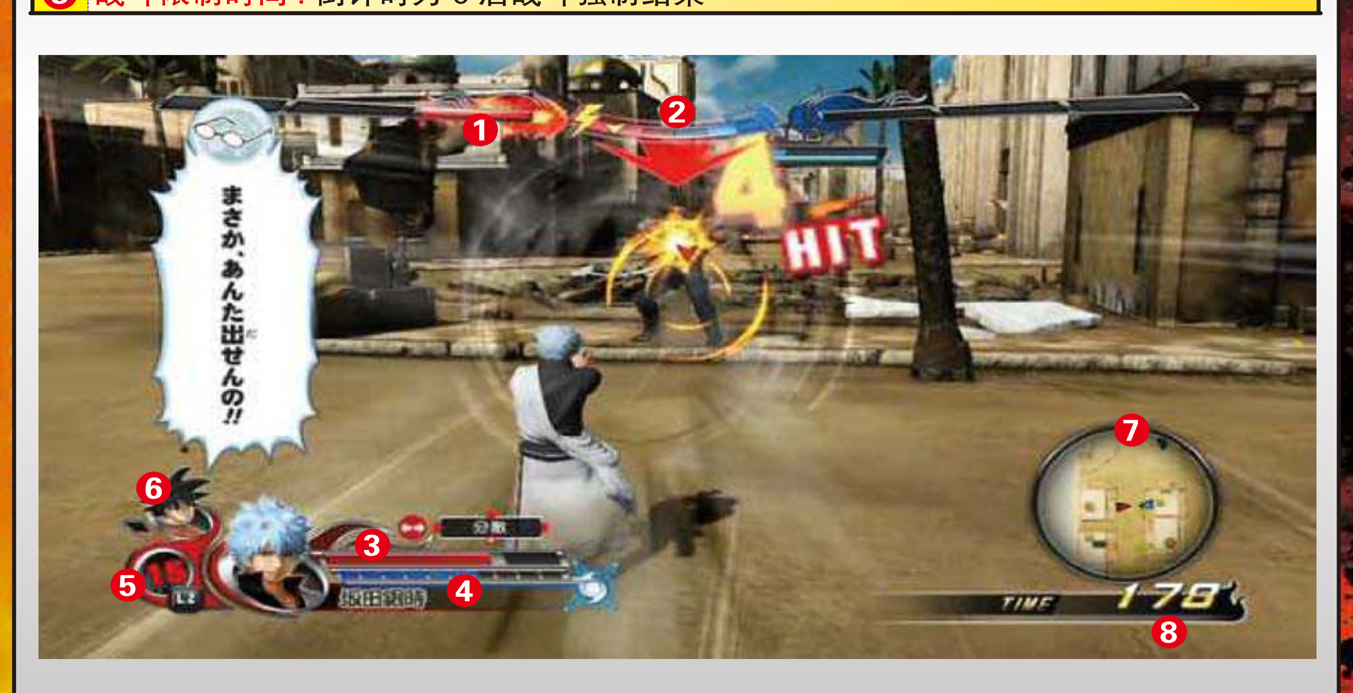
胜败以画面上方的 WIN 槽来进行判定。WIN 槽按照模式不同，分为不同数量的区段组成（通常对战下是 3 段）。将对手的体力槽打空，造成 Down 后，WIN 槽就会累积 1 段。率先将 WIN 槽升满的一方获胜。另外如果在限定时间内没有结束战斗，将以 WIN 槽现有量来判定胜负；如果 WIN 槽等量，则进一步以双方角色的体力残量来判定胜负。

胜利斗气

画面上方中央存在着一条双方共用的斗气槽。当己方攻击对手命中时，斗气槽上的指针就会逐渐偏向己方的临界点。当突破临界点时，斗气槽偏向己方 WIN 槽一侧闪电标识会发出高亮，同时出现按键提示，代表此时可以触碰触摸屏右上区域发动“胜利斗气”

画面解说

1. WIN 槽：先加满的一方获胜
2. 斗气槽：攻击敌人时增加，突破临界点时可发动胜利爆发
3. 体力槽：操作角色的生命值，全部清空后视为 Down（被击破）
4. 气力槽：操作角色的气力值，全部清空后一段时间内无法进行任何消耗气力的行动
5. 援护角色：己方队伍共通的援护角色，每次唤出后有一定的冷却时间
6. 队友：线下自由对战可以关闭，线上对战如果没有其他玩家成为队友，则自动配置 4 ★ COM
7. 简易地图：查看敌我双方的大致位置
8. 战斗限制时间：倒计时为 0 后战斗强制结束



系统。当队伍中全员都发动该系统时，会进入特别的“胜利爆发”状态。

胜利爆发状态下，角色会根据战斗前设定的风格获得不同的能力加成，而斗气槽也会变为三道闪电标识。其中中央的大闪电代表状态的剩余时间，靠近发动状态一侧玩家WIN槽的闪电标识发亮，代表该侧玩家可以发动超必杀技。在胜利爆发状态下全队总共可以使用两次超必杀技。如果出现闪电标识后不发动胜利斗气系统，那么一段时间后指针会稍稍回退一点，需要玩家再次攻击命中敌人才能再次发动。风格对应的效果如下：

友情——胜利爆发状态下气力消耗降低。

努力——胜利爆发状态下防御力提升。

胜利——胜利爆发状态下攻击力提升。

战后结算

战斗结束后，根据玩家在本场战斗中的表现（胜败、进行特定行动种类和次数等等），会进行三系统经验值和 JP 的结算。三系统分别为友情、努力和胜利，获得对应的经验值能够提升对应系统的等级，10 级即为 MAX。三系统的等级影响到商店中出现道具的数量，以及购买角色的数量。

基本行动

移动＆冲刺



推动左摇杆即可进行移动，而按住 L 键则可发动冲刺。通常情况下冲刺中只能进行冲刺攻击和跳跃，冲刺停下来时会产生大硬直，因此不要妄用。发动冲刺需要消耗一定的气力。

跳跃

按下 × 键即可进行跳跃，部分角色在空中再次按下 × 键还可以进行二段跳。而没有二段跳的角色按住 × 键不放的话，跳跃的高度会提升。

回避

按住 R 键不放拨动左摇杆，角色就会向拨动的方向快速回避移动。注意在发动回避时并没有无敌时间，建议大家将其看作快速转移位置的行动。回避发动时同样会消耗一定气力。

防御

按住 R 键不放为防御。防御能够防住一切没有崩防效果且来自正面的攻击。防御成功时，根据对手攻击的气力破坏值来削减相应的气力。需要注意如果在没有气力时进行防御，受到攻击就会被崩防，此时角色会陷入一段时间的气力破坏状态，无法进行防御。

作为高阶技巧，在对手攻击即将命中的瞬间按下防御，角色会以各自特定的技巧完全化解掉对手的攻击（例如瞬移、弹反和反击等等），这称之为完美防御。不过要注意瞬移类完美防御成功的瞬间，角色并没有无敌时间，如果对手的攻击范围大、持续时间长，那么即使完美防御，依然会受到接下来的攻击（当然也可以继续发动完美防御）。完美防御与防御的最大区别是不需要进入防御姿态，而且可以对应任何方向的攻击。只要玩家不处于受创硬直和空中，随时都可以发动完美防御。

受身

被对手的攻击吹飞、或是落地的瞬间按下 × 或 R 键，角色就会受身起来，减少硬直时间。受身之后角色处于短时间的无敌状态，是反击的大好时机。不过需要注意，部分招式有强制倒地效果，受到这种招式的攻击是无法受身的。



气力回复

在移动或静止状态时，有消耗的气力槽都会自动缓缓回复。而绝大多数角色都有高速回复气力的方式，操作为 R+ ×，其中部分角色需要按住不放，部分角色则无需如此。在回复气力的行动中．按照气力槽的种类区别，也存在突破界限，增加到第二条气力槽的情况。

锁定

点击触摸屏右下区域，即可让视角锁定住比较靠近自身的对手。锁定一名对手后，角色的行动将以该对手为中心，远程攻击自动瞄准，近身攻击发动时也带诱导效果。锁定时照准对手的光圈代表对手的状态，绿色为远距离、黄色为近距离、白色为无敌状态。锁定状态下再次点击屏幕右下区域可切换锁定目标，长按屏幕右下区域或拨动右摇杆可解除锁定。

援护角色

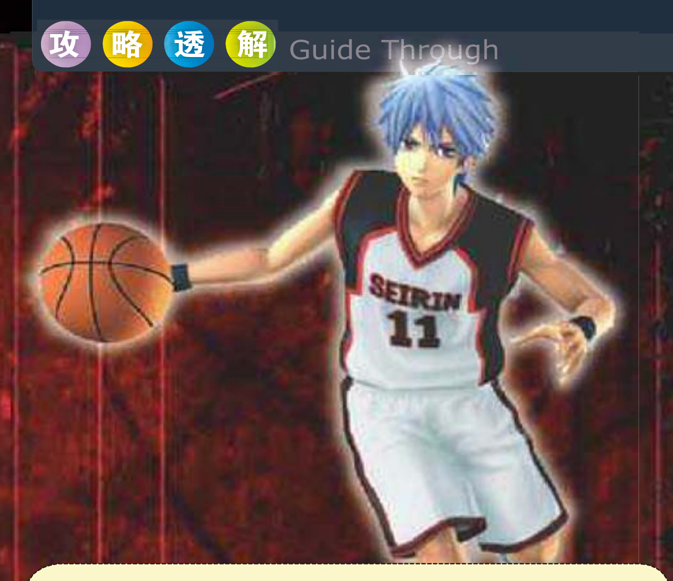
点击触摸屏左下区域即可将援护角色召唤至场上。援护角色在场上完全无敌，至于援护的方式则是因人而异。注意当唤出援护、完成所有攻击行动后，援护角色就会产生冷却时间，在倒计时归零前无法再次唤出。

弱＆强攻击

弱攻击特征是威力小、空隙小、发动速度快；而强攻击特征是威力大、空隙大、发动速度慢。连续输入弱攻击或强攻击都能完成一套连击，其中连打弱攻击在最后会自动带入消耗气力的必杀技，不过威力会大大降低。另外在攻击中交替输入弱、强攻击，则能触发不同效果的终结技。

范围攻击＆崩防攻击

R+ □发动的周身攻击，虽然发动速度慢，不能带入连击，且技后空隙也大，但优点在于发动途中对非必杀技攻击拥有一次无敌判定，能够硬吃下对方的一次攻击，而且因为是周身判定，侧向的回避也不起作用。



以单发攻击的威力来说也算比较高。另外按 R+ △发动的则是崩防攻击，这种攻击无法进行防御，特征是发动速度慢、威力也不算大，当然也不能进行连击。两种攻击都需要消耗气力来发动。

必杀技

大多数角色都拥有 3 种不同的必杀技，根据 R 或左摇杆 ↑ + ○的组合来区别使用。必杀技一般都有着不错的伤害或强力的其他效果，而使用必杀技会消耗一定的气力。当然部分角色的必杀技也有着不同于其他角色的特殊指令，这部分玩家可以自行在战斗中的暂停菜单里的“技表”中查看。

超必杀技

在胜利爆发状态下，点击触摸屏右上区域则可发动超必杀技。超必杀技的发动条件与气力无关，而是需要消耗胜利爆发的有效时间，一般上限为两次。超必杀技除了拥有超高的伤害外，发动时角色处于无敌状态也是一大优点（但是攻击途中和收招后还是会有硬直）。

连携攻击系统

双人战时的连携攻击系统。首先每个角色都有特定的连携攻击始动技，特征是将对手垂直打向高空，对手有很长一段时间处于高空且无法受身。假设队友 A 将对手以连携攻击始动技吹飞浮空，此时如果队友 B 也锁定着这个被浮空的对手，那么队友 B 的画面上会出现△的提示，按下△键即可瞬移至对手面前，将其扣落至地面，这个行动就被称

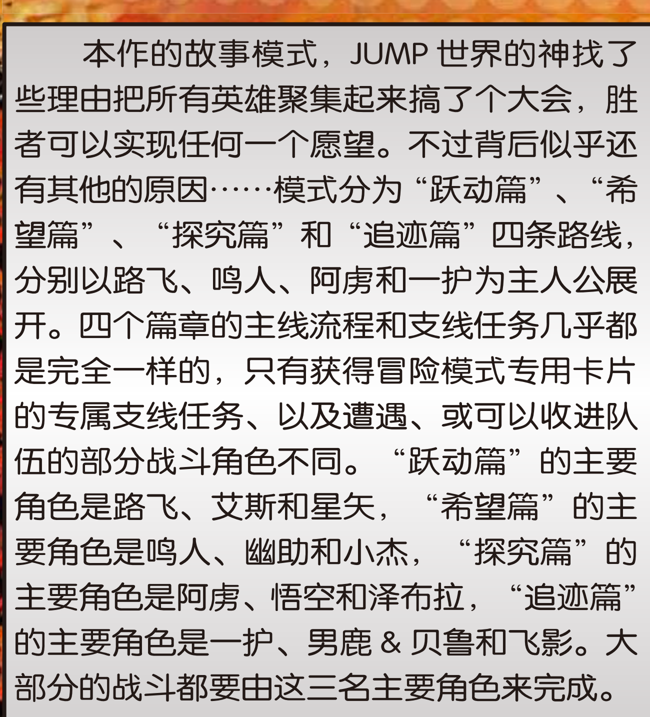
为“连携攻击”（コンビネ－ションアタック）。对手被连携攻击扣落至地面时，队友 A 如果还锁定着他，画面上也会出现△的提示，按下△键即可瞬移至对手面前，一击打中对手将其固定在地面上，这次攻击被称为“交叉连击”（クロスチェイン）。交叉连击成功后，队友 A 和 B 仍保持锁定该对手的情况下，双方画面上会同时出现△的提示，按下△键即可瞬移至对手面前，同时发动一轮大伤害猛攻，这次攻击则被称为“交叉破坏”（クロスブレイク）。交叉破坏完成后，本次连携攻击完全结束。

特殊行动

不属于以上任何基本行动，为角色所独有的个性特殊行动，发动方式同样需要在“技表”中查看。特殊行动大都是飞行、变身系的举动，能够还原原作中角色的特性。

J冒险模式

（Jアドベンチャ－）



本作的故事模式，JUMP 世界的神找了些理由把所有英雄聚集起来搞了个大会，胜者可以实现任何一个愿望。不过背后似乎还有其他的原因……模式分为“跃动篇”、“希望篇”、“探究篇”和“追迹篇”四条路线，分别以路飞、鸣人、阿虏和一护为主人公展开。四个篇章的主线流程和支线任务几乎都是完全一样的，只有获得冒险模式专用卡片的专属支线任务、以及遭遇、或可以收进队伍的部分战斗角色不同。“跃动篇”的主要角色是路飞、艾斯和星矢，“希望篇”的主要角色是鸣人、幽助和小杰，“探究篇”的主要角色是阿虏、悟空和泽布拉，“追迹篇”的主要角色是一护、男鹿 & 贝鲁和飞影。大部分的战斗都要由这三名主要角色来完成。

流程的进行也非常简单：主线任务排在冒险模式菜单中“スト－リ－・クエスト”选项中的第一位，只要前往右下角地图中显示的红色★的位置即可。当地图上没有标注位置时，可以仔细确认该任务的任务说明，在提及的相关场所触发某些条件。冒险菜单可以按△键打开，按 Start 键则可以打开游戏的大地图，确认城镇的位置。当有支线任务可以领取时，小地图上会以橙色的亮点表示，前往该城镇即可领取支线任务。某些支线任务会指示玩家前往另一处地点，该地点会以橙色的手里剑图案表示。另外当装备了强化部件“双眼镜”后，可以收入援护角色的支线任务则会以红色亮点表示出来。

冒险模式的前三场战斗充当了教学模式，刚刚上手的玩家不妨先来本模式学习一下游戏的基本操作。



冒险菜单

角色（キャラクター）： 确认当前队伍中角色的等级和经验值。等级越高，角色在冒险模式中的战斗力就越强。经验值通过战斗获取，且只有四条路线的三个主要角色能获得经验值。战斗位置角色获得的经验值最高，援护位置角色获得经验值减半，未参与战斗者获得微量经验。援护专属角色没有经验值和等级设定。

船： 确认船的状态和耐久度，并可装备强化部件提升船的性能。船的耐久度低下的话，前进时的光圈会变色，速度会降低，同时展开战斗时角色的体力也会减少。因此应该积极利用城镇的回复功能保证船体耐久度。

故事・任务（ストーリー・クエスト）： 确认主线任务与支线任务的说明。支线任务也可以在此处放弃。

道具（アイテム）： 确认或使用冒险中获得或购买的道具。

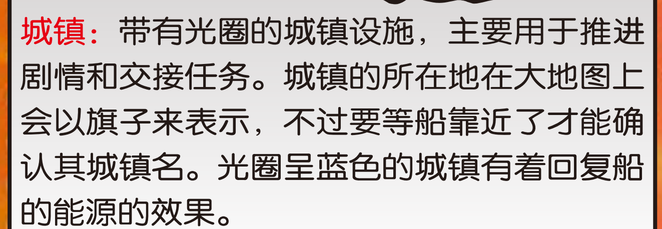
J 定制（J カスタマイズ）： 将游戏中获得的 J 卡片设置在 J 卡盘上，用以定制和强化角色的系统。

J 商店（J ポイントショップ）： 以游戏中获得的金钱（JP）来购买角色、抽卡硬币等道具的商店。

存档（セーブ）： 储存当前冒险进度。各个篇章的冒险进度是相互独立的。

结束冒险（冒险をやめる）： 退出冒险模式。

冒险要素说明



城镇： 带有光圈的城镇设施，主要用于推进剧情和交接任务。城镇的所在地在大地图上会以旗子来表示，不过要等船靠近了才能确认其城镇名。光圈呈蓝色的城镇有着回复船的能源的效果。

ワープポイント： 传送处，在小地图上以三个蓝色箭头表示。前期出现的传送处主要负责让船只在 JUMP 世界和暗黑次元之间移动。后期出现的传送处是上升气流的外观，负责让船只在 JUMP 世界和 JUMP 武斗会场之间移动。最后出现的发光传送处负责让船只在 JUMP 武斗会场和暗之深渊之间移动。

幻影船： 接触后会强制发生战斗。战斗胜利可以获得经验值和 JP，并根据战斗的内容获得友情、努力和胜利三大系统的经验。与队友共同攻击较多则提升友情，受到伤害较少、防御较多则提升努力，多使用必杀技则提升胜利。另外根据选择胜利爆发状态下的战斗风格，也可以额外增加对应的系统经验。而战斗失败的话，船的耐久度会降低。与幻影船的战斗关系到奖杯的收集。

暗黑幻影船： 冒险中后期出现的强化敌人，比幻影船的敌人更加难对付。同暗黑幻影船的战斗与奖杯相关。

时空神殿： 进入后可以体验到其他角色的剧情与战斗，其中包括一些不会出现在主线中的其他角色的相关剧情。不过就算不进入也对主线没有任何影响。时空神殿会随着主线剧情发展而慢慢增加，当剧情发展至获得 3 把钥匙后就会全部开放，一共有 17 处，玩家可以自行在地图上搜索一下。

カリン塔： 来自《龙珠》的加林塔。除了用于发展剧情外，还可以消耗加林塔挑战券（カリン塔のバトルチケット）来挑战超强的敌人。这里的战斗全是 1 对 1 的单挑战，只有 1 条命，对战对手为赤犬、山田太郎、杀老师、宇智波斑和拉奥五人随机抽选，最初难度为 6 ★，战胜一次后同一名对手再次出现时难度为 8 ★，最后为 10 ★。战胜他们除了可以获得丰厚的 JP、经验值奖励外，还能获得线上对战所使用的玩家标识。该挑战与奖杯挂钩。



强化部件与改造部件：强化部件在商店中购买获得，可以提升船的基本性能（耐久、航行速度等）。而改造部件则是剧情道具，通过冒险逐渐获得，能够扩大船的航行范围。强化部件购入后不会直接生效，记得一定要装备起来。

大炮：剧情进行到一定程度后会获得这一改造部件。除了用来轰开剧情拦路的岩石外，还可以轰地图上的怪兽，关系到支线任务的达成与奖杯的获得。

怪兽：游戏中共有四种不同的怪兽。其中在JUMP世界有三种，分别是分布在地图左侧的奇美拉兽，中央的粉色猪和右侧的猛犸象，而上层世界还有一种般若熊猫。全部用大炮杀死一次后可以获得一个奖杯。

藏宝图：可在商店中购买获得，身上持有1张时无法重复购买。在持有藏宝图的情况下，按下Start键查看大地图，会看到地图出现闪亮之处（如果没看见，就说明在其他区域的大地图里）。将船开到闪亮的中心处移动一下，撞到宝藏就会自动反应并获得。注意宝藏的发现区域极小，有必要时请用地毯式搜索。

各篇推荐主控角色



跃动篇：推荐玩家主控星矢。速度快，连段构成简单且威力强。胜利爆发状态下穿上黄金圣衣，远距离崩防攻击变为不可防御的黄金箭，牵制效果一流。推荐实用连技为□・□・△→○（连打）。

希望篇：推荐玩家主控幽助。招牌技灵丸虽然追尾弱，但出手快、弹速快，牵制能力一流。蓄力后的巨大灵丸和灵丸四连射都是远距离下血利器。近身战也有抢眼表现。推荐实用连技为□・△・△→R+○（蓄力）→△・△。

探究篇：推荐玩家主控阿虏。血厚攻高，连段简单暴力，也拥有难以躲避的远程骚扰技。超必杀技发动速度极快，压制能力和破防能力都很不错。推荐实用连技为□・□・□→△・△→R+○。

追迹篇：推荐玩家主控飞影。速度快，攻击灵活，连段简单，拥有多种强化状态，○的扣气破防能力也超强。超必杀技范围大、持续长，容易命中。推荐实用连技为□・□→R+○。

主线流程

01 Jバトルフェスティバル开幕

首先前往附近的小船处，教学战斗胜利后将主要同伴1收进队伍。接下来前往附近第二艘小船处，教学战斗胜利后将主要同伴2收进队伍，并获得改造部件“慈爱のマスト”。然后朝大地图“ジャンプワ－ルド”中央的红色★“カリン塔”前进，在途中会发生剧情，与杀老师战斗。这是最后一场教学战斗，完成后即可进入“カリン塔”。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
ヒソカからの诱い	对话	援护角色“西索”成为同伴	–
バトルトレ－ニング	战斗胜利	胜利グミ	–

02 Jバトルフェスティバル予选开始

前往地图上红色★“トリックタワ－”。鸣人篇和一护篇中途会遇到波波波，带他前往加林塔有一场强制战斗。路飞篇则会遇到乔瑟夫・乔斯达乱入。胜利后再次前往“トリックタワ－”。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
速攻トレ－ニング	前往指定地点，战斗胜利	船体补强材	–
変な化け物	前往指定地点，战斗胜利	努力グミ	–
バトルトレ－ニング その2	战斗胜利	友情グミ	任务在暗黑次元触发
ヨ－グルッチ	寻找木箱中的道具回去报告	ヒ－ロ－のコミック	木箱在大地图“JUMP世界”左下的“派出所周边”旁边

03 绊の羽根

前往地图上红色★“ペンギン村”，获得改造部件“绊の羽根”，此时开始航行会消耗耐久度，注意找城镇、或是直接购买“船体补强材”来回复。接下来有一场控制其他角色的强制战斗，胜利后回到主人公视角。

04 热血砂漠を越えろ

热血砂漠要从龙卷弱势的地方突破，靠近龙卷（会出现“突破”的提示）后发生剧情强制战斗。路飞篇在开战前汉库克会成为同伴。战斗结束后按○键突破龙卷，进入红色★“アテナ神殿”，与黑神目泷战斗。胜利后获得剧情道具“ヒ－ロ－エンブレムのかけら1”，回到红色★“カリン塔”后即要开始前往下一段旅程。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
探侦参战！	对话	援护角色“奈罗”成为同伴	–
试验官からの课题	前往指定地点，战斗胜利	援护角色“球磨川”成为同伴	到其他地方让援护角色入队的任务将优先于其他任何任务，包括主线任务也会暂时中断
ぬのハンカチ	寻找木箱中的道具回去报告	1600JP	木箱在地图右下角“砂隐れの里”左下方
バトルトレ－ニング その3	前往指定地点，战斗胜利	船体补强材	–
守备力强化トレ－ニング	前往指定地点，战斗胜利	ブロンズコイン	我方队伍不得 Down 两次

05 大笑山

靠近大笑山的红色★“箱庭学园”后发生与山田太郎的强制战斗。战斗胜利后进入“箱庭学园”发生剧情。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
地味な仕事	寻找木箱中的道具回去报告	1600JP	木箱在地图右上方向“箱庭学园”的旁边
速攻トレ－ニングツア－	依次前往指定的两处地点，战斗胜利	シルバ－コイン	–
赔偿金を请求しておくれ！	前往指定地点，战斗胜利	ブロングコイン	–
乱暴者を追え	前往指定地点，战斗胜利	カリン塔バトルチケット	–

06 勇气の龙骨

靠近红色★的位置发生剧情，准备前往“暗黑次元”的尸魂界。进入尸魂界后发生与两津和阿拉蕾的强制战斗，胜利后获得改造部件“大炮”和“勇气の龙骨”。（鸣人篇与一护篇中奇犽会成为同伴。之后有一场两津对奇犽的强制战斗，胜利后回到主人公视角。）从传送处回到“ジャンプワ－ルド”，走两步后立刻会遇到鸣介，展开强制战斗。战斗结束后主要同伴1和2暂时离队，鸣介成为同伴。

07 念珠を搜せ！

前往热血砂漠西侧的草坪上即可找到木箱里的念珠。之后返回红色★的位置发生与同伴1和2的强制战斗，胜利后鸣介离队，主要同伴1和2归队。

08 巨大岩を破坏せよ

地图上刷新了不少支线任务，但是其中一部分在获得“情热の圣石”之前无法领取。玩家可以先发展主线任务。前往红色★的位置，接触岩石后点○键将其破坏，即可进入“スピリッツ溶岩”区域。进入“大灼热の间”即可获得“情热の圣石”，不过之后立刻有一场强制战斗，初次对战暗黑幻影船，剑桃太郎暂时加入队伍参与此战。战斗结束后转到其他队伍的视点，进行一场强制战斗。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
ララを探しに	对话	援护角色“菈菈”成为同伴	–
千棘の救出	前往指定地点，战斗胜利	援护角色“桐崎千棘”成为同伴	–
速攻トレ－ニング その2	战斗胜利	カリン塔のバトルチケット	250 秒以内胜利
守备力强化トレ－ニング その2	前往指定地点，战斗胜利	ヒ－ロ－の心得	–
「ダ－クリユニオン」の刺客	用大炮击倒 1 头粉红色的猪	ヒ－ロ－の心得、2000JP	–

09 大笑山を越えろ

阿虏篇在离开“スピリッツ溶岩”时，有一场对幸运超人的强制战斗。胜利后再前往红色★位置的“桃源乡”，与泽田纲吉&里包恩发生战斗，胜利后获得剧情道具“ヒ－ロ－エンブレムのかけら 2”，泽田纲吉&里包恩成为同伴。之后回到红色★“カリン塔”，报告后准备寻找最后的碎片。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
日向の决意	对话	援护角色“日向”成为同伴	–
死神との共斗	前往指定地点，战斗胜利	援护角色“朽木露琪亚”成为同伴	指定地点在“暗黑次元”的“尸魂界”。之后遇到地图上没有标记的时候，不妨切换大地图看看
专用卡片任务1(XXからの赠り物)	对话	冒险模式专用卡片	根据玩家所选路线不同，此类任务的触发地点和获得报酬也不同，游戏中以支线任务的橙色亮点出现在地图上，攻略中统一以“专用卡片任务”来叙述
专用卡片任务2(XXからの赠り物)	对话	冒险模式专用卡片	
专用卡片任务3(XXからの赠り物)	对话	冒险模式专用卡片	
速攻トレ－ニング その3	战斗胜利	カリン塔バトルチケット	–
生徒たちのために	用大炮击倒 1 头猛犸象	3000JP	大地图右方“大笑山”有很多

10 最后のヒ－ロ－エンブレムのかけらを求めて

“泪の冰河”区域暂时无法进入，在里面触发的支线任务先放置一下。首先前往“大笑山”区域的“浦原商店”打听情报，然后前往地图上红色★的位置发生剧情，需要获得改造部件“忍耐の船首”。前往“木ノ叶隐れの里”，发生与齐木楠雄的单挑战斗，胜利后即可获得“忍耐の船首”。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
エクソシストとの共斗	前往指定地点，战斗胜利	援护角色“亚连”成为同伴	前往“暗黑次元”的“黑の教团”触发
银时再び……	战斗胜利	援护角色“神乐&定春”成为同伴	–
黑子の搜索	前往指定地点，战斗胜利	援护角色“黑子”成为同伴	–

任务	内容	报酬	备注
专用卡片任务 4（XX 守备カトレ－ニング）	战斗胜利	冒险模式专用卡片	单挑战，要求一次都不被击败
专用卡片任务 5（XX 守备カトレ－ニング）	战斗胜利	冒险模式专用卡片	单挑战，要求一次都不被击败
专用卡片任务 6（XX 守备カトレ－ニング）	战斗胜利	冒险模式专用卡片	单挑战，要求一次都不被击败
とんでもない落とし物	寻找木箱中的道具回去报告	カリン塔バトルチケット、3000JP	木箱在地图左侧“热血砂漠”区域下方“ハジケ学校”的左下
メロウコ－ラが饮みたいんじゃ!	用大炮击倒 1 头奇美拉兽	シルバ－コイン、2000JP	大地图左方“热血砂漠”区域有很多

11 泪の冰河を目指せ

前往地图上红色★的位置，突破冰块即可进入“泪の冰河”区域。接下来前往红色★“天雷响针斗场”，泽田纲吉＆里包恩离队。接下来与泽田纲吉＆里包恩、杀老师和黑神目泷展开强制战斗，胜利后获得剧情道具“ヒ－ロ－エンブレムのかけら 3”，3 个碎片合成了“ヒ－ロ－エンブレム”。然后视点转换为试验官视点，与主人公的幻影战斗，胜利后视点回归。再次返回红色★“カリン塔”，获得改造部件“信念の气球”。

支线任务

任务	内容	报酬	备注
玉藻の研究	用大炮击倒 4 头猛犸象	カリン塔バトルチケット、4000JP	–

12 いざ、J バトルコロッセオへ

从上升气流的传送处即可来到新的大地图“J バトル コロッセオ”。前往中央红色★的“暗黑武术会会场”即可触发武术大会。这里根据所选篇章的区别，会在大会中不同时机穿插一场他人视点的战斗。经历 3 场武术会的战斗，击败所有的对手，拿到大会冠军吧。战后其余三条路线的主要成员成为同伴。

13 3 つの键

首先就在“J バトル コロッセオ”大地图前往中央的“ベジタブルスカイ 上层”，可以打听到“胜利の键”的情报。此时在“暗黑次元”地图上出现红色★，靠近后发生与蓝染和宇智波斑的强制战斗，胜利后获得剧情道具“胜利の键”。

然后回到大地图“ジャンプワ－ルド”，前往“泪の冰河”最西侧的城镇“フロ－ズンダウン”，可以打听到“友情の键”的情报。此时地图上出现红色★，靠近后发生与志志雄和赤犬的强制战斗，胜利后获得剧情道具“友情の键”。

最后前往“大笑山”右侧的“桃源乡”，可以打听到“努力の键”的情报。此时地图上出现红色★，靠近后发生与拉奥和弗利萨的强制战斗，胜利后获得剧情道具“努力の键”。之后有一场操作拉奥对战弗利萨的战斗。

三把钥匙集齐后，返回红色★的“暗黑武术会会场”，即可获得最后的改造部件“梦のコンパス”。然后从“J バトル コロッセオ”新出现的传送点即可进入最后的大地图“暗の深渊”。另外，之前如果有错过的援护角色收集任务，此时可以统一全部完成。



支线任务

任务	内容	报酬	备注
スケット团参战！	对话	援护角色“SKET 团”成为同伴	–
ジャガ－に迫る危机	前往指定地点，战斗胜利	援护角色“邪贺隼市”成为同伴	–
塾生候补！？	战斗胜利	“剑桃太郎”成为同伴、援护角色“江田岛平八”成为同伴	–
专用卡片任务 7（敌は XXX）	前往指定地点，战斗胜利	冒险模式专用卡片	–
专用卡片任务 8（敌は XXX）	前往指定地点，战斗胜利	冒险模式专用卡片	–
专用卡片任务 9（敌は XXX）	前往指定地点，战斗胜利	冒险模式专用卡片	–
派出所周边を守れ！	战斗胜利	友情ドリンク	–
ダ－クファントムを追え！	依次前往指定的两处地点，战斗胜利	ゴ－ルドコイン	–
再び生徒たちのために	用大炮击倒 4 头奇美拉兽	努力ドリンク、3500JP	–
3 头の暴れ者	用大炮击倒 3 头般若熊猫	胜利ドリンク、3500JP	般若熊猫在 JUMP 武斗会场世界可以找到
避难食	用大炮击倒奇美拉兽、粉色猪和猛犸象各 1 头	ヒ－ロ－の秘传书、4500JP	–

14 世界を救え！

依次前往三处红色★，完成三场战斗即可看到游戏的大结局。自动存档之后开始新的篇章时，游戏会继承全角色等级、全强化部件、全道具、全卡片、全商品目录、全金钱（其实就是除了剧情要素外其余全部继承）。

胜利之路

（ビクトリ－ロ－ド）



为不爱搭船探险的玩家们准备的纯战斗模式。玩家要依次前往共计 12 个区域，挑战等候在此的对手。完成部分关卡特有的挑战任务，则可以额外获得大量 JP 奖励。注意每个区域的战斗流程类似于街机动作闯关类游戏，玩家不能自由选择关卡，只能从第 1 关顺序打过去。中途如果遇到分歧路线，也需要多次重打。将该区域的所有关卡都以金牌评价完成，再通过该区域的最后一关，就算完全制霸该区域。完全制霸的奖励是可以自由选择该区域的关卡挑战，方便补足挑战任务。胜利之路可以随时更换出战角色，根据对手和挑战任务来选择相性好的角色吧。（括号内的角色代表援护角色。）

1 木の叶隐れの里

1–1 海贼と忍者と学生！？

难度	★☆☆☆☆
对手	路飞、鸣人、（千棘）
挑战	–

1–2 练习稽古

难度	★☆☆☆☆
对手	小杰、泽田纲吉 & 里包恩、（SKET 团）
挑战	挑衅 1 次成功；召唤援护 1 次成功；跳攻击 1 次成功
备注	跳攻击一定要是跳跃中□命中才纳入计算，以下同

1-3 ハチャメチャパワー！

难度	★☆☆☆☆
对手	阿拉蕾 & 小吉、山田太郎、（日向）
挑战	–

1-4 トリッキープレイ

难度	★☆☆☆☆
对手	乔瑟夫、奇犽、（西索）
挑战	–

1-5 忍者大战勃发

难度	★☆☆☆☆
对手	鸣人、宇智波佐助、（宇智波斑）
挑战	–

2 ペンギン村

2-1 血统と甘党と

难度	★☆☆☆☆
对手	乔瑟夫、银时、（乔纳森）
挑战	先制攻击成功；受身 1 次成功；范围攻击 1 次成功

2-2 笑剧！

难度	★☆☆☆☆
对手	波波波、幸运超人、（邪贺集市）
挑战	–

2-3 子连れトリオ

难度	★★☆☆☆
对手	男鹿 & 贝鲁、阿拉蕾 & 小吉、（泽田纲吉 & 里包恩）
挑战	–



2-4 暗杀の心得

难度	★☆☆☆☆
对手	杀老师、黑神目泷、（球磨川）
挑战	–

2-5 バードワールド

难度	★☆☆☆☆
对手	阿拉蕾 & 小吉、悟空、（贝吉塔）
挑战	–

3 派出所周边

3-1 强运战士

难度	★★☆☆☆
对手	幸运超人、两津、（邪贺集市）
挑战	将气力完全用光一次；将敌人气力完全打空破防破防 1 次；超必杀技过关
备注	将敌人气力完全打空破防破防，最简单的方法是用球磨川的远距离援护攻击剧本制作将对手的气力封印为 0，然后随便一拳就破防了。超必杀技过关可以考虑用发动速度快，范围大的超必杀技，例如飞影的黑龙波、剑心的天翔龙闪以及路飞的武装色硬化连击。一护的无月虽然空发是一击致死，但接在连段中对手会强制空血不死，而且 COM 等级高时很会回避，因此反而建议封印此技能

3-2 生徒会选举

难度	★★☆☆☆
对手	黑神目泷、泽田纲吉 & 里包恩、（球磨川）
挑战	–

3-3 格斗ラッシュ

难度	★★☆☆☆
对手	拳四郎、乔纳森、（幽助）
挑战	–

3-4 ジャンプ高校生

难度	★★☆☆☆
对手	男鹿 & 贝鲁、黑神目泷、（黑子）
挑战	–

3-5 教师トリオ

难度	★★☆☆☆
对手	鸣介、杀老师、（邪贺集市）
挑战	–

3-6 宇宙人と社会人

难度	★★☆☆☆
对手	两津、弗利萨、（菈菈）
挑战	–

8-4 歪んだ信念

难度	★★★★☆
对手	志志雄、户愚吕、（西索）
挑战	–

8-5 宇宙一の战い

难度	★★★★☆
对手	悟空、弗利萨、（星矢）
挑战	不防御过关；体力 50% 以上过关；自己一人击倒对手 3 次

8-6 ぜったいにゆるさんぞ虫けらども！！！！

难度	★★★★☆
对手	弗利萨、山田太郎、（波波波）
挑战	–

8-7 パワ－&スピ－ド

难度	★★★★☆
对手	泽布拉、奇犽、（朽木露琪亚）
挑战	–

8-8 オ－ルラウンダ－

难度	★★★★☆
对手	星矢、一护、（汉库克）
挑战	–

8-9 サイヤ人最强コンビの谜

难度	★★★★☆
对手	悟空、贝吉塔、（奈罗）
挑战	–

9 尸魂界

9-1 灼热の战い！

难度	★★★★☆
对手	志志雄、赤犬、（宇智波佐助）
挑战	–

9-2 灵界对决

难度	★★★★☆
对手	一护、幽助、（朽木露琪亚）
挑战	先制攻击成功；同伴没有被击败过一次；不让对手进入胜利爆发状态

9-3 チ－ム兄

难度	★★★★☆
对手	拉奥、艾斯、（一护）
挑战	跳攻击 5 次成功；胜利爆发状态过关；200 秒以内过关

9-4 侍&忍者

难度	★★★★☆
对手	剑心、鸣人、（桃太郎）
挑战	受身 5 次成功；范围攻击 5 次成功；超必杀技过关

9-5 悪の心

难度	★★★★☆
对手	宇智波斑、弗利萨、（蓝染）
挑战	–

9-6 瞬速の岚

难度	★★★★☆
对手	一护、杀老师、（奇犽）
挑战	–

9-7 鬼と悪魔

难度	★★★★☆
对手	鸣介、男鹿 & 贝鲁、（奈罗）
挑战	–

9-8 学园バトル！

难度	★★★★☆
对手	泽田纲吉 & 里包恩、幸运超人、（千棘）
挑战	同伴没有被击败过一次；挑衅 5 次成功；胜利爆发状态过关

9-9 死神战

难度	★★★★☆
对手	一护、蓝染、（朽木露琪亚）
挑战	–

10 天雷响针斗场

10-1 真っ直ぐな信念

难度	★★★★☆
对手	小杰、路飞、（日向）
挑战	自身不被击败一次过关；开场 10 秒以内先制攻击；自己一人击倒对手 3 次

10-2 怪力娘达

难度	★★★★☆
对手	黑神目泷、阿拉蕾 & 小吉、（神乐 & 定春）
挑战	–

10-3 特殊な力

难度	★★★★☆
对手	飞影、齐木、（黑子）
挑战	–

4 アラバスタ

4–1 正义は胜つ!

难度	★★☆☆☆
对手	蓝染、宇智波斑、（户愚吕）
挑战	–

4–2 顶上决战

难度	★★☆☆☆
对手	汉库克、赤犬、（艾斯）
挑战	不防御过关；胜利爆发状态过关；体力30% 以上过关
备注	“体力 XX 以上过关”的条件，其体力是算队伍 3 条命和两人总和的体力，并非自己当前体力百分比，因此还是很好达成的

4–3 学园の华

难度	★★☆☆☆
对手	阿拉蕾 & 小吉、齐木、（SKET 团）
挑战	–

4–4 美食屋とハンタ－とエクソシスト

难度	★★☆☆☆
对手	阿虏、小杰、（亚连）
挑战	–

4–5 うちは一族とギャングの娘

难度	★★☆☆☆
对手	宇智波佐助、宇智波斑、（千棘）
挑战	自身不被击败一次过关；开场 10 秒以内先制攻击；240 秒以内过关

4–6 赤い力

难度	★★☆☆☆
对手	路飞、艾斯、（神乐 & 定春）
挑战	–

5 ベジタブルスカイ

5–1 肉弹战バトル

难度	★★★☆☆
对手	阿虏、拳四郎、（神乐 & 定春）
挑战	–

5–2 炎の战い!

难度	★★★☆☆
对手	艾斯、泽田纲吉 & 里包恩、（飞影）
挑战	–

5–3 银色

难度	★★★☆☆
对手	银时、奇犽、（亚连）
挑战	–

5–4 拳ファイタ－ズ

难度	★★★☆☆
对手	小杰、幽助、（户愚吕）
挑战	不防御过关；自己一人击倒对手 3 次；将敌人气力完全打空破防 1 次
备注	仅靠自己一人击倒对手 3 次，要么就关掉队友自己上，要么就把队友的定制卡组去掉，限制其攻击力。另外队友可以考虑选择攻击力不高，但辅助能力强的蓝染

5–5 警察と海军と魔人探侦と……

难度	★★★☆☆
对手	两津、赤犬、（奈罗）
挑战	同伴没有被击败过一次；召唤援护 5 次成功；240 秒以内过关
备注	同伴建议选择蓝染，有极高的自保能力。援护建议选择冷却时间极短的黑子或日向

5–6 朝の战士达

难度	★★★☆☆
对手	悟空、路飞、（阿虏）
挑战	–

5–7 美食屋达

难度	★★★☆☆
对手	阿虏、泽布拉、（千棘）
挑战	–

6 桃源乡

6–1 封印された片腕

难度	★★★☆☆
对手	鸣介、飞影、（亚连）
挑战	–

6–2 女王样

难度	★★★☆☆
对手	汉库克、黑神目泷、（菈菈）
挑战	挑衅 5 次成功；跳攻击 5 次成功；受身 5 次成功

6–3 甘い物が好き!

难度	★★★☆☆
对手	银时、齐木、（SKET 团）
挑战	–



6-4 热血硬派

难度	★★★★☆
对手	桃太郎、赤犬、（拳四郎）
挑战	–

6-5 さまよう山田太郎

难度	★★★☆☆
对手	山田太郎、山田太郎、（山田太郎）
挑战	–

6-6 影分身の术

难度	★★★★☆
对手	鸣人、鸣人、（鸣人）
挑战	–

6-7 万屋银ちゃん&两さん

难度	★★★☆☆
对手	银时、两津、（神乐 & 定春）
挑战	自身不被击败一次过关；先制攻击成功；超必杀技过关

7 大灼热の间

7-1 海贼同盟

难度	★★★☆☆
对手	路飞、汉库克、（艾斯）
挑战	–

7-2 ハジケ祭り

难度	★★★☆☆
对手	波波波、两津、（邪贺隼市）
挑战	范围攻击 5 次成功；开场 10 秒以内先制攻击；以援护角色的攻击过关
备注	援护建议选择贝吉塔的ビッグバンアタック，命中率和伤害都很不错。将对手控血至差不多的时候，用作战指令的“分散”让 COM 走开

7-3 スタミナチーム

难度	★★★★☆
对手	乔纳森、杀老师、（菈菈）
挑战	将气力完全用光一次；召唤援护 5 次成功；将敌人气力完全打空破防 1 次

7-4 气弹の岚

难度	★★★☆☆
对手	贝吉塔、幽助、（日向）
挑战	–

7-5 剑！波纹！スパイク！

难度	★★★☆☆
对手	剑心、乔瑟夫、（日向）
挑战	240 秒以内过关；范围攻击 5 次成功；己方队伍只有自己一人
备注	一对三的难度极高，建议将定制卡组配好 6 连锁之后再来挑战。如果要硬上，建议选择幽助，以灵丸 4 连发不断持续打带跑战术

7-6 何でも屋コラボ

难度	★★★★☆
对手	银时、齐木、（SKET 团）
挑战	–

7-7 不良学生

难度	★★★☆☆
对手	幽助、男鹿 & 贝鲁、（球磨川）
挑战	–

7-8 世界を破坏できる力

难度	★★★★☆
对手	杀老师、贝吉塔、（菈菈）
挑战	–

7-9 剑士达の宴

难度	★★★☆☆
对手	剑心、志志雄、（江田岛）
挑战	–

8 ナメック星

8-1 トラップ战线

难度	★★★★☆
对手	泽布拉、两津、（黑子）
挑战	以援护角色的攻击过关；受身 5 次成功；胜利爆发状态过关

8-2 正义の心

难度	★★★★☆
对手	乔纳森、剑心、（小杰）
挑战	–

8-3 ダブルかめはめ波

难度	★★★★☆
对手	悟空、银时、（黑子）
挑战	–

10-4 チ－ム弟

难度	★★★★★
对手	户愚吕、拳四郎、（路飞）
挑战	–

10-5 へビ－级バトル

难度	★★★★☆
对手	泽布拉、拉奥、（江田岛）
挑战	不防御过关；将敌人气力完全打空破防1次；己方队伍只有自己一人

10-6 运命の力

难度	★★★★☆
对手	星矢、幸运超人、（齐木）
挑战	–

10-7 冷酷非情

难度	★★★★☆
对手	奇犽、志志雄、（西索）
挑战	200秒以内过关；开场10秒以内先制攻击；超必杀技过关

10-8 人ならざるもの达

难度	★★★★★
对手	杀老师、阿拉蕾＆小吉、（奈罗）
挑战	–

10-9 魁!!パワ－ファイタ－

难度	★★★★☆
对手	桃太郎、赤犬、（江田岛）
挑战	–

10-10 世纪末を制する者达

难度	★★★★★
对手	拳四郎、拉奥、（千棘）
挑战	–

11 暗黑武术会会场

11-1 ト－ナメント开催!!

难度	★★★★★
对手	泽田纲吉＆里包恩、男鹿＆贝鲁、（日向）
挑战	–

11-2 ト－ナメントその1

难度	★★★★★
对手	幽助、黑神目泷、（黑子）
挑战	以援护角色的攻击过关；体力70%以上过关；先制攻击成功

11-3 ト－ナメントその2

难度	★★★★★
对手	波波波、幸运超人、（邪贺隼市）
挑战	–

11-4 ト－ナメントその3

难度	★★★★★
对手	鸣介、乔纳森、（拳四郎）
挑战	同伴没有被击败过一次；200秒以内过关；不让对手进入胜利爆发状态

11-5 ト－ナメントその4

难度	★★★★★
对手	户愚吕、赤犬、（志志雄）
挑战	–

11-6 ト－ナメントその5

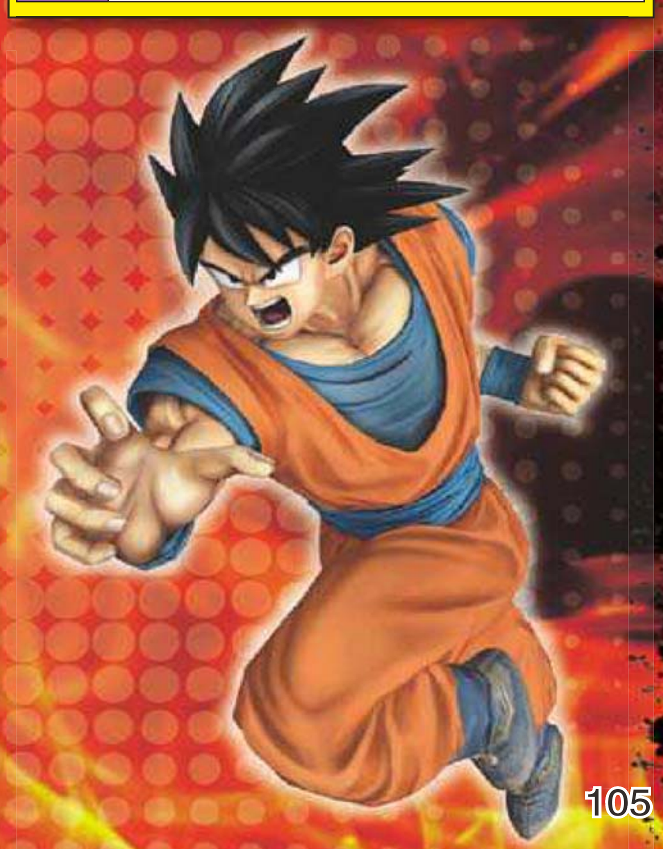
难度	★★★★★
对手	银时、乔瑟夫、（SKET团）
挑战	不防御过关；开场10秒以内先制攻击；超必杀技过关

11-7 ト－ナメントその6

难度	★★★★★
对手	两津、齐木、（阿拉蕾＆小吉）
挑战	–

11-8 ト－ナメント准决胜·壹

难度	★★★★★
对手	一护、剑心、（桃太郎）
挑战	–



11-9 トーナメント准决胜・贰

难度	★★★★★
对手	鸣人、星矢、（阿虏）
挑战	–

11-10 トーナメント决胜战！

难度	★★★★★
对手	路飞、悟空、（小杰）
挑战	–

12 アテナ神殿

12-1 暴走パワー爆发！

难度	★★★★★
对手	太郎、波波波、（江田岛）
挑战	–

12-2 VS 写轮眼、邪眼、アクマの左眼

难度	★★★★★
对手	宇智波佐助、飞影、（亚连）
挑战	–

12-3 VS 流星拳、北斗神拳、斩魄刀

难度	★★★★★
对手	星矢、拳四郎、（朽木露琪亚）
挑战	–

12-4 王のプライド

难度	★★★★★
对手	拉奥、桃太郎、（亚连）
挑战	己方队伍只有自己一人；不让对手进入胜利爆发状态；以援护角色的攻击过关

12-5 大人の风格

难度	★★★★★
对手	蓝染、鸣介、（奈罗）
挑战	不让对手进入胜利爆发状态；同伴没有被击败过一次；自己一人击倒对手 3 次

12-6 学ラン组

难度	★★★★★
对手	桃太郎、男鹿 & 贝鲁、（球磨川）
挑战	超必杀技过关；200 秒以内过关；同伴没有被击败过一次

12-7 宇宙の力

难度	★★★★★
对手	星矢、幸运超人、（菈菈）
挑战	–

12-8 隠された力

难度	★★★★★
对手	鸣介、乔瑟夫、（西索）
挑战	–

12-9 永远のライバル

难度	★★★★★
对手	贝吉塔、宇智波佐助、（球磨川）
挑战	–

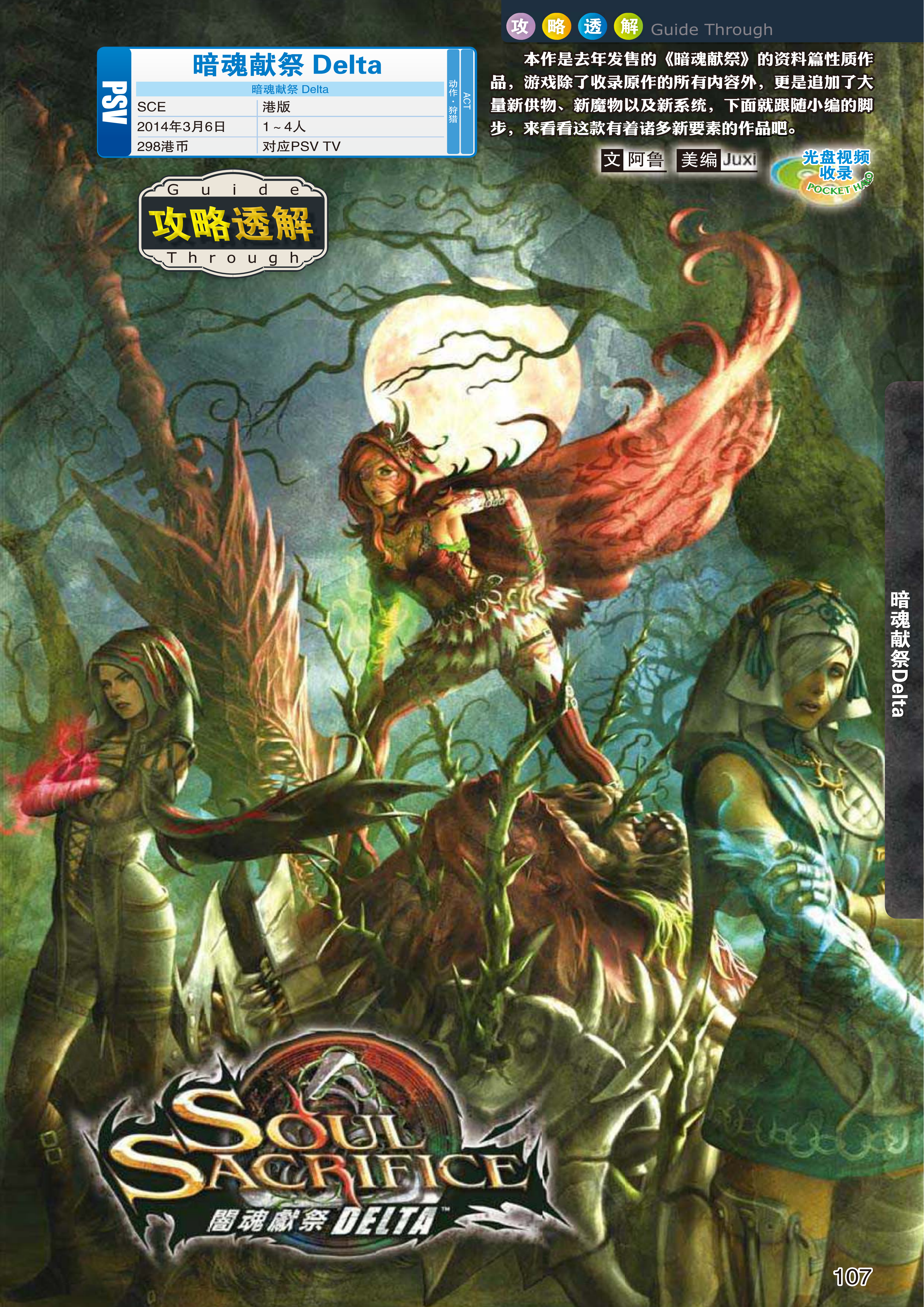
12-10 觉醒する主人公

难度	★★★★★
对手	悟空、黑神目泷、（幽助）
挑战	–





虽然一度担心本作是金玉其外败絮其中，但实际上手后发现这担心完全是多余的。本作的素质虽然说不上“精雕细琢”，但也冠得上“用心良苦”。大量的可使用角色各有特色，独特系统的存在使得操控这些角色并没有什么重复感。连段和立回的可研究要素也比较丰富。作为一款大乱斗游戏来说，兼备如此的系统深度和平衡性，再加上各种热血名场面还原，已足以洗去“奶粉作”的污名。PSV 版相比 PS3 版，由于按键缺失，部分操作移驾触摸屏，导致游戏手感略有折扣。不过瑕不掩瑜，本作依然是值得 FANS 购入的佳作。



PSV

暗魂献祭 Delta

暗魂献祭 Delta		
SCE	港版	动作·狩猎 ACT
2014年3月6日	1～4人	
298港币	对应PSV TV	

本作是去年发售的《暗魂献祭》的资料篇性质作品，游戏除了收录原作的所有内容外，更是追加了大量新供物、新魔物以及新系统，下面就跟随小编的脚步，来看看这款有着诸多新要素的作品吧。

文 阿鲁 美编 Juxi

系统详解

基本操作

按键	效果	
	菜单（日记）画面	任务画面
方向键	项目选择	↓方向发动心眼、发动接近武器或枪类武器时按↑可选择使用辅助类供物
左摇杆	移动	
右摇杆	←/→翻页	调整视角
○	决定	使用魔法
△	–	使用魔法
□	–	使用魔法
×	取消	【短按】回避、吹口哨/【长按】跑动、调查
L	将日记翻到上一项	【短按】视角复位/【长按】锁定、救赎
R	将日记翻到下一项	【短按】切换供物套/【长按】牺牲
L+R	–	【长按】命运
SELECT	将日记翻到第一页	打开追体验菜单
START	供物、同行者和刻印菜单下显示详细分类	跳过对话
触摸屏	【划动】翻页、【点击】各选项	【长按】禁术发动/【点击】跳过对话



存档继承

游戏可继承前作《暗魂献祭》的存档，比较厚道的是本作无论日文版还是中文版，均可继承前作中、日双版本的存档，可继承的内容包括：1.所有种类的供物，不过每种供物的数量最多继承10个；2.所有种类的气、魂，每种气、魂最多继承10个；3.所有刻印，不过游戏开始阶段无法使用，需流程进行到一定程度后解锁；4.禁术；5.利布洛姆之泪，最多保留10000点；6.玩家名称；7.服装；8.剧情流程。

基础界面解说



进入游戏后玩家可以用左、右摇杆控制角色主视角移动和视角调整，按○键则进入主菜单。主菜单中选择“记录与设定”可以进行存档、开启关闭字幕、调整摇杆操作等行动。右侧有个“挑战梅林”的选项，选择后可挑战最终BOSS并观看结局，完成了梅林的修订章节后，该选项会变为“向「神」挑战”，此时可以挑战真·最终BOSS，选择“利布洛姆”后进入下级菜单。下级菜单分为“阅读日记”、“与利布洛姆对话/取得眼泪”、“白纸页面”和“通讯”四个选项。选择“与利布洛姆对话”可以与日记本交谈（在可以采取眼泪时，该选项为取得眼泪）；选择“通讯”进入联机模式（后文详解）；选择“阅读日记”则进入单机模式，“白纸页面”则是本作新增的内容，详情参见后文。

单机界面解说

“阅读日记”选项下收录的全部是单机游戏的相关内容。除主线任务和可以在联机模式里选择的“委托录”任务外，还多出了一个前作没有的万屋归还欠款委托，内容相当丰富。

狂人们的「放浪记」

单机模式里的主要内容，其中分为妮穆艾、梅林和魔法师的活动三大版块。其中“妮穆艾”可看做游戏的序章，“梅林”可看做游戏的主线，“魔法师的活动”则可看做游戏的支线和自由任务。游戏以完成任务来推进剧情，只要不断完成任务就能陆续开启后面的关卡。如果玩家继承了前作存档的话，“梅林”的相关任务以及大部分继承要素，需要在完成了“魔法师的活动”里三大势力中，每个势力的第一个故事后才会解锁。

势力

势力是本作新增的要素。在前作中，玩家在打倒魔物后可以选择通过牺牲或者救赎来对其进行处置，这在游戏中也代表了两个势力在对待魔物时的不同做法。而在本作中，新增了格林这个第三势力，对魔物的处置方法也多出了一个“命运”的选项，同时按下L和R键即可执行这一操作，魔物将遵从命运的安排被随机救赎或牺牲掉。除了处置魔物的方式有所变化外，本作对势力这一要素还有着很丰富的表现，前作的同伴任务分散到各个势力中，通过剧情让玩家了解到各个势力的秘闻。除了剧情上的区别外，势力这一要素的实际意义也在游戏中有所体现，由于不同势力在对待魔物的倾向性上有明显区别，因此玩家选择对应势力后，在任务中处置魔物时所获得的好处以及完成任务后获得报酬的方式也有所区别。除此之外，玩家在讨伐人形魔物后获得的讨伐点可用来提升自己在特定势力里的声望，随着声望的提升，还可以获得特定的称号和刻印作为奖励。

不同势力处置魔物时获得的好处如下：

势力名	处置魔物的方式			战斗评价基准
	牺牲时	救赎时	命运时	
圣休亚里	魔力上升	回复供物	身体活性	重视救赎的战果报酬
亚法隆	回复供物	回复体力	身体活性	重视牺牲的战果报酬
格林	魔力上升	回复体力	回复供物	固定报酬（如果运气好则会出现追加报酬）

※魔力上升=攻击力上升；身体活性=行动速度加倍。

委托录



这里有数量众多、难度各异的任务供玩家挑战，部分供物和魔物只有在自由任务中才会出现。因为个别任务的难度较高，因此建议玩家先将刻印、等级和供物进行极限强化后再挑战高难度的任务。需要注意的是，从第XI章开始，需要玩家达到足够的智力才能逐渐开启后面的任务，获得一定种类的供物后就能逐步提升玩家的智力，可以在“吾之肖像”的“魔法大全”界面里查看玩家的智力。

部分要点

①任务的走向

在自由任务中，部分任务旁边有箭头指向后续任务，在完成该任务后会根据玩家最终的选择（牺牲或救赎人形魔物）开启对应箭头所指向的后续任务，想完成所有任务的话，这类有箭头指向的任务就至少需要完成两次。本作中，已完成过的箭头指向的后续任务可通过消耗眼泪直接进入，免除了多次挑战箭头指向任务的麻烦。

②不完全的追体验

委托录里的部分任务会呈现冰封状，进入后关于任务的叙述也是一片空白，这类任务统称“不完全的追体验”，任务目标均为唤醒指定数量的记忆碎片。这类任务中敌人是不会受到伤害的，不过我方受到攻击是会损血的，过关后可获得供物“命运之箱”。完成“不完全的追体验”后该任务才会解封，接下来才可以正常完成这个任务。

③双BOSS

游戏中会出现两个BOSS同场的情况，战斗难度自然会增加不少，需要注意的是必须将两个BOSS都打倒后才会出现牺牲或救赎BOSS的选项，在两个BOSS为不同魔物的时候，吸取的魂或气为后打倒的那一只魔物。虽然只能吸取一次魂或气，但过关后对应两只魔物的相关报酬是分开算的。



吾之肖像

相当于角色的整备界面。在这里玩家可以进行角色容貌、姓名和称号的更改、同行者和所属势力设定，供物选择、右臂状态设定以及禁术设定。右上角还可以查看当前持有的“利布洛姆之泪”的数量以及在魔法大全里查看供物的详细信息。下面来详细解说这些选项。



外观

可以对性别、脸孔、肤色、发型、发色、服装和声音进行设定。这里特别说明一下服装，本作中服装被分为了上身、下身和装饰三个部分，玩家可自由搭配。服装主要在“万屋交易账本”



里找包曼兑换（少量服装为DLC），装饰可找包曼兑换一部分，另外的需要制作“白纸页面”并完成上面的任务后获得。

称号

本作新增的要素，其中一部分称号需要玩家在收集到一定数量的供物后进入“魔法大全”里获得；另一部分称号需要玩家选择特定势力并累积指定数量的讨伐点数后获得（需在“万屋交易账本”界面里进行累积讨伐点的操作）。



姓名

可以对角色姓名进行更改，不过每次要消耗50滴“利布洛姆之泪”。

同行者

在部分任务里可以带着同行者一起战斗。带着同行者的好处在于玩家濒死时，可以要求其对自己进行救赎或牺牲。同行者最多可以带出两名，救赎人形魔物以及任务里濒死的NCP、完成特定的章节等都可以获得同行者。需要注意的是，经过救赎后加入的同行者只会暂时出现在同行者名单里，如果再次进行任务时选择将其牺牲的话，那么该角色就会从名单中消失。在任务中将同行者牺牲后会与其“死别”，需要消耗“利布洛姆之泪”才能让其重新归队。每名同行者都有信赖度的设定，与同行者一起战斗或交付供物给他们都可以提升信赖度，需要注意在交付供物时，必须交付当前同行者持有的供物（种类和等级都必须一致）才能有效地增加信赖度，同行者信赖度等级提升后，其所持有的供物也会升级，能力随之增长。

所属

游戏中，玩家可以选择加入圣休亚里、亚法隆和格林这三个势力，通过消耗



“利布洛姆之泪”可随时进行更换。不同的势力在获得报酬的方式、对待魔物的侧重点、在战斗时回复供物的操作以及可获得的称号和刻印都有所不同。

魔法大全

在这里，玩家可以查看已获得或已出现供物的详细情报和获得途径，只要战胜过有可能掉落某供物的敌人后，该供物的残缺信息就会出现在魔法大全里，玩家可根据获得途径里提供的信息立即前往指定任务刷供物，非常方便。所有的供物被分为37个类别以方便玩家寻找，每个类别里的供物种类收集到一定程度后还可以获得特定称号。魔法大全首页右上会记载玩家的当前智力和升级所需供物的种类。

供物

供物是发动魔法所需要的祭品，玩家可以将其视作魔法本身。游戏中设置了两组供物套，在任务中按R键可以自由切换。供物从左至右分别对应□、△和○键，玩家可以从右侧的所持供物中，自由选择并安置在左侧。不过在本作中，玩家不能再肆无忌惮地放置同系供物，在普通情况下，玩家的供物套里最多只能放置2个同系的供物。游戏中供物的数量众多，虽然系统会自行按照类别进行整理，不过玩家如果想更方便地寻找，可以推动右摇杆按照系统设置的类别进行检索。设置好的供物套可以按下R键进行登录和读取，日后不用再重新设置。

供物强化

每种供物都有自身的使用次数，也就是可以安全发动魔法的次数。如果在战斗中使用次数超过该供物限定的次数，那么该供物就有可能会在下次发动时损坏，无法再次使用。在任务中当供物的安全使用次数耗尽时，画面上会出现“XXX的魔力所剩不多”的提示，此时该供物的图标会闪红光。不过玩家依然可以透支力量使用，但透支的次数为1～4次中随机，随时有可能损坏。损坏的供物需要用眼泪进行修补，否则将无法再次使用。

增加供物使用次数的方法，除了在任务中牺牲魔物或吸收场景供物外，还有一个方法就是强化供物。在选择供物的界面中，按下△键可以将当前选择的供物进行强化。两个相同的供物可以强化为高出一个等级的供物，其使用次数会增加1次，这对于高攻击力但使用次数少的供物来说尤为关键。和前作不同的是，本作中低阶供物不能再强化为高阶供物，想要获得同种类的高阶供物，只能去打高等级魔物或通过供物合成来获得。

供物合成

在供物选择界面下按L键可以进行供物合成，玩家可以利用现在已有的特定低阶供物合成出高阶供物。本作中新增了一类带“改”字的供物，这类供物只能通过合成来获得，其合成必要的“XX之遗言”类道具为势力所属报酬，需要玩家选择不同的势力完成指定难度的任务后才能获得。

供物调整

和前作相比，本作对不少供物的使用情况都进行了调整，下面就来具体说一说：

1.投掷系供物在发动攻击后多出了一个投掷的动作，攻击速度变慢不说还产生了巨大硬直。

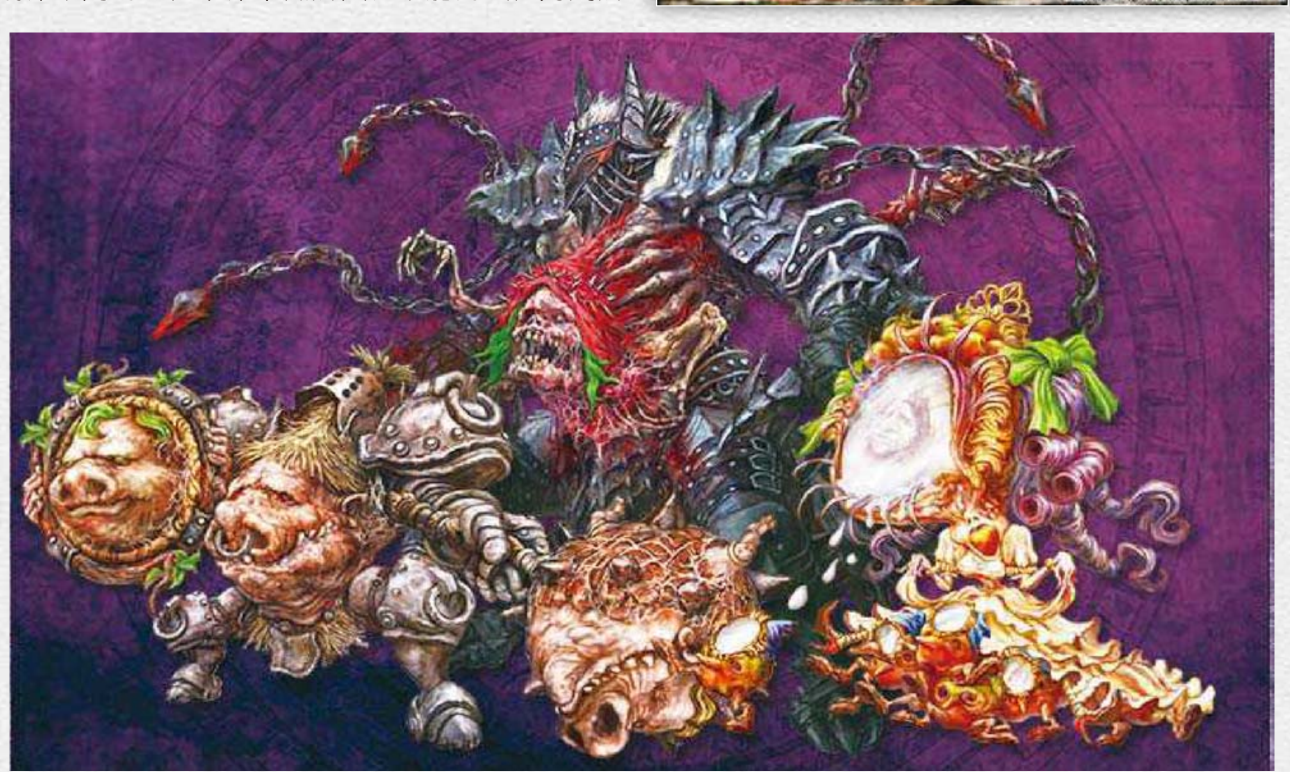
2.回复系供物的回复效果提升，但使用次数减少。

3.部分属性魔法的异常状态附加值降低，弱点不明显的人形魔物不再那么轻易陷入异常地狱状态。

4.回避系和武器系供物的持续时间变长。

5.在使用武器系供物时追加辅助魔法操作，按↑键即可选择并使用辅助魔法。





右臂状态

右臂的等级分为生命等级与魔力等级，在任务中救赎敌人会得到“气”，累积“气”就可以提升生命等级，生命等级越高，角色的防御力与回复力就越高；牺牲敌人会得到“魂”，累积“魂”就可以提升魔力等级，魔力等级越高，角色的攻击力就越高。生命与魔力的等级总和为100，根据生命等级与魔力等级的比例，右臂的状态也会发生变化。

名称	变化条件
均衡之臂	生命=魔力
圣之臂Ⅰ	生命–魔力≥1
圣之臂Ⅱ	生命–魔力≥5
圣之臂Ⅲ	生命–魔力≥10
圣之臂Ⅳ	生命–魔力≥15
圣之臂Ⅴ	生命–魔力≥90
圣之臂Ⅵ	生命–魔力=98
魔之臂Ⅰ	魔力–生命≥1
魔之臂Ⅱ	魔力–生命≥5
魔之臂Ⅲ	魔力–生命≥10
魔之臂Ⅳ	魔力–生命≥15
魔之臂Ⅴ	魔力–生命≥90
魔之臂Ⅵ	魔力–生命=98

对上面的前提有所了解后，让我们来看看右臂状态的其他设定。

刻入刻印

右臂可以刻上六个刻印，分别是上臂×2、前手臂×2、手掌×1和指甲×1，玩家可以将其理解为附加能力插件。上臂刻印提升的能力主要与魔法的属性效果相关，前手臂刻印主要提升具体类别魔法的威力，手掌则是提升角色基础能力，指甲主要用于变换右臂模样。但每一种刻印都对玩家当前所持的具体某种怪物的气、魂数量有所要求，如果不够数量则无法进行装备。在刻印要求的“气”和“魂”中，有些是在正常的名字后面带有“+”符号的，“+”符号越多则代表该气和魂越稀有，一般来说难度越高的任务里越容易出稀有气和魂，当然也可以通过使用传闻来提升获得它们的几率。

大部分刻印除了基础效果外，还有追加效果，例如进一步提升冻结几率，进一步提升体力之类的。但追加效果一般都对右臂的状态有要求，例如要求圣之臂Ⅱ以上才能发动追加效果等。因此如果想要发挥某个中意的刻印的追加效果，还得对右臂的状态进行管理。除此之外，本作还新增了共鸣这一要素，前手臂装备特定的刻印后可产生共鸣，玩家可从中获得额外的能力加成。如果在上臂里装备名为“XX之证”（在对应势力累积一定量的讨伐点书后获得）的刻印，更是可以发动代价共鸣，让原本的共鸣效果更为强力。



覆写LV

这里可以消耗眼泪降低右臂的等级。在本作中，右臂等级可通过消耗眼泪来降低或还原，不过还原等级所消耗的眼泪数量较多，不建议进行此操作。另外，本作中的圣极之臂和魔极之臂只需要达成一次条件后就能直接获得对应的刻印，装上该刻印即可改变形象，不需要玩家一直保持右臂的状态。



魂・气一览

查看已获得的魂和气，按□键可切换不同的排列顺序。

代价变换仪式

当右臂等级达到100级后才能开启该选项，玩家可以选择将等级归零，以此为代价可获得一个“黄金体验传闻”（效果为极大增加EXP，练级必备），并选择一个可用于刻入心脏的刻印。这类刻印拥有很高的能力加成，玩家可从36种不同的刻印中随意选择，并且每种刻印都有最高10个等级，玩家必须从1级的刻印拿起。想要拿齐所有的心脏刻印（如果可以的话），需要练满360次100级，虽然可以通过特殊方法在10分钟左右刷满100级，但即便这样，想拿到所有心脏刻印也依旧是一个浩大的工程。



刻入心脏刻印

获得心脏刻印后才会开启该选项，心脏刻印主要为大幅增加供物的威力，是面对后期高等级人形魔物的利器。不过大部分刻印都需要玩家处在指定的势力才能获得及使用，选择后一定要更换到对应的势力来发动能力。

禁术

当角色残血时，画面的左下角会出现禁术的刻印（需开启该功能后才会出现），此时一直触摸该刻印即可发动禁术。禁术拥有极大的威力，但发动之后会对玩家的角色造成一定的负面影响，例如“沙罗曼达”发动后角色的防御力就会减半，如果过关后不通过消耗眼泪进行修复的话，该效果会一直存在。随着发动次数增加，修复禁术时眼泪的消耗量也会越来越多。不过发动禁术后，过关可获得额外的报酬，后期眼泪较多时可以故意发动禁术来换取代价报酬。

禁术&献祭魔法一览

沙罗曼达

热属性大爆炸的范围攻击。

代价	皮肤
负面效果	防御力减半
获得途径	开启禁术功能后自动获得

格莱普尼尔

按键可发射锁链，可拘束人形魔物20秒，拘束解除时对敌人造成伤害。

代价	右臂
负面效果	装备的刻印失去效果
获得途径	魔力等级达到20级

戈尔贡

召唤复数的眼球型使魔，按键可发射石属性的激光攻击。

代价	眼
负面效果	视野变窄
获得途径	生命等级达到20级

王者之剑

使用巨大的剑进行连续攻击。

代价	心脏
负面效果	体力持续减少
获得途径	魔力等级达到40级

伏尔坎

发动者可按键发动咆哮攻击的冲击波，同伴则可以从发动者身上抽出剑装备进行攻击。

代价	心脏
负面效果	最大体力减半
获得途径	生命等级达到40级

巴萨卡

按键后吸引周围的魔物并对其造成伤害。

代价	脑
负面效果	无法识别装备中的供物信息
获得途径	前作DLC

希尔菲德

双脚化为翅膀在空中突进攻击敌人，受到攻击的敌人短时间内容易陷入异常状态。

代价	双脚
负面效果	移动速度下降且无法发动回避动作
获得途径	生命和魔力等级达到15级

卡托盖斯

双脚化为翅膀在空中突进攻击敌人，受到攻击的敌人短时间内被回复魔法命中时会受伤。

代价	双脚
负面效果	移动速度下降且无法发动回避动作
获得途径	生命等级达到40级

路西法

双脚化为翅膀在空中突进攻击敌人，受到攻击的敌人短时间内咒部变得脆弱。

代价	双脚
负面效果	移动速度下降且无法发动回避动作
获得途径	魔力等级达到40级

冈尼尔

将亚法隆势力濒死的同伴牺牲后发动，敌全体攻击魔法。

代价	生命
负面效果	–
获得途径	–

天使

将圣休亚里势力濒死的同伴牺牲后发动，敌全体攻击魔法并附带我方全体回复效果。

代价	生命
负面效果	–
获得途径	–

优古多拉席尔

将格林势力濒死的同伴牺牲后发动，敌全体攻击魔法。

代价	生命
负面效果	–
获得途径	–

万屋交易账本

本作新增的要素，玩家要在怪商包曼的店铺里与其进行一系列的交流，这里也可以看做是获得传闻、交换服装和装饰的地方。



怪商包曼

寻求服装



当满足一定条件后，就可以从包曼那里换到用于装饰自身的服装和装饰，其中大部分都需要用特定的供物进行交换，想要全部收齐十分耗时。

归还欠款委托

这里共有18个任务，涉及到包曼一家人的相关剧情，任务的难度较低。

手相师莉奥妮斯

占卜右手

根据寄宿在右手的气、魂的种类和个数，奖励玩家对应的传闻。

传闻站班索雷普

寻求传闻

利用供物与其交换传闻，供物档次越高，获得的传闻效果越好。

街坊传闻

登陆PSN接受在线传闻。

传闻衬纸

查看和装备已有的传闻。

打杂工帕森特

特殊探索委托

使用AR卡片进行追体验，收集现实世界中的“记忆”，并用这些记忆去换取“利布洛姆之泪”。

分享

将自己的角色信息分享到Twitter，国内玩家基本无福消受。

寄放礼物＆接受礼物

等同于前作中的“行商”，玩家可以从朋友那获得一些比较实用的初级三星魔法。不过遗憾的是，本作中高阶别的供物是无法通过低阶别的供物强化获得，因此这个功能的实际意义就不那么明显了，下面简单介绍一下基本操作：

1.给予者选择“寄放礼物”，系统只允许玩家赠送最初级的魔法（可强化为三星）。

2.确定赠予的供物后系统自动进入“near”程序，根据提示更新即可。

3.接受者进入“near”程序，更新后静等一段时间便会收到找到新道具的提示。

4.进入游戏，选择“接受礼物”即可获得供物。

访客

随机出现的同伴，可从他们手中获得传闻，同伴的信赖度越高，获得的传闻效果越好，获得的传闻种类为随机。

势力情况



该选项在“万屋交易账本”界面的右上角，玩家可以将获得的讨伐点数（讨伐人形魔物可获得）记录到当前所属的阵营中，点数累积到一定程度可获得称号、刻印等奖励。选择“向组织报告”则是连接服务器查看当前三个阵营的排名情况，阵营的排名会根据玩家上传的总讨伐点数来决定。之后选择“所属组织状况”可以查看玩家在自己阵营内的排名，而选择“前次统计结果”则可查看上次阵营统计的情况并取得相应的奖励。

文献&后记

文献中收录了游戏的世界观、各个势力的介绍、各种魔物的介绍以及游戏里的一些小知识等，内容非常丰富，闲暇之时翻开来读一读也不失为一种享受。后记为查看日记的最后一页，通关的玩家可以看到这本书的全名。

白纸页面

本作新增要素，玩家可以通过消耗供物或记忆之块（付费DLC物品）来创建任务页面。任务页面分为低、高、极高三种难度，制作不同难度的页面需要消耗不同阶别的供物或一个记忆之块，制作好的页面里有三个被黑影遮住的任务，玩家需要像刮彩票一样将黑影抹掉，这个操作是需要消耗“利布洛姆之泪”的。每个制作出来的页面都对应一个装饰，完成前三个被黑影遮住的任务后，最后的任务就会开启，再次完成即可获得对应的装饰。

联机界面解说

只有“委托录”和“白纸页面”里的任务可以在联机模式里进行选择。

在主菜单选择“通讯”选项即可进入联机模式。“网络连线游玩”为需要连接网络的线上联机模式，可以与世界各地的玩家一起游戏；选择“Ad Hoc”则是线下联机模式，游戏最多支持四人联机。不过想要进行网上联机，玩家必须输入游戏附带的联机码后才行，通常联机码都和游戏说明书一起放在包装盒内。购买二手的同学请事先问清楚联机码是否已被使用，在被使用的情况下需要自行登陆PSN商店花点数单独购买联机码。需要注意的是，联机码必须和PSN账号对应的服务器一致才能使用，例如日服账号就无法使用港版游戏的联机码，在购买游戏时不要选错版本。

进入联机界面后首先要选择创建房间的类型，最高难度的房间对智力有一定要求，智力不达标的玩家是无法进入的。进入房间的玩家的状态会出现在屏幕上，玩家可以在这里看到其他玩家的外形以及右臂等级的详细情况，本作中任何人都可以点击“选择追体验”来进行任务的选择，其他玩家确认任务后可以选择“进行准备”来调整供物和刻印。R键可以查看对话履历，□键可以在预设的对话中选择发言来传达自己的意思。所有的准备完成后选择右下角的“完成准备”，然后房主选择“出发”即可开启任务。

利布洛姆之泪



进行战斗就会不断累积“利布洛姆之泪”，返回最初的日记菜单时，选择“取得眼泪”后触碰利布洛姆的眼睛即可获得“利布洛姆之泪”。眼泪有改变角色名称、修复耗尽的供物、修复使用禁术的代价、降低、恢复右臂的等级、让死别的同伴复活等作用。

救赎&牺牲&命运

当敌我单位体力耗尽进入濒死状态时，来到其面前能进行“救赎”、“牺牲”和“命运”的选择。其区别如下表所示。

目标	选择		
	救赎	牺牲	命运
敌人	获得“气”与生命EXP	获得“魂”与魔力EXP	随机救赎或牺牲敌人，获得“运”，战斗结束后“运”会随机转化为“气”或“魂”
同伴	将当前体力分一半给同伴，使其复活	发动献祭魔法，同伴死亡	随机救赎或牺牲同伴

濒死

当玩家操控的角色体力耗尽时就会进入濒死状态，此时画面右下角会出现三个选项。

请求牺牲：要求同伴将自己献祭。

选择死亡：立刻死亡。

请求救赎：要求同伴将自己救活。

选择“请求牺牲”，会在发动献祭魔法死亡；选择“请求救赎”，会得到当前救赎自己的同伴的一半体力，继续战斗。选择“请求牺牲”和“选择死亡”的话，玩家会在死亡后进入“人魂”模式，该模式下玩家可以操纵灵魂进行移动，点击敌人降低其防御力，点击同伴增加其攻击力，藉此继续对战局产生影响。鉴于被牺牲后也可以获得代价报酬，因此在确保能最终打败BOSS的前提下，可以多多自我牺牲。



心眼

在任务中按方向键↓可以进入心眼模式。在心眼模式下，任务中的生物、有关联动作的场景都会以不同的颜色醒目地显示在画面上。不过在心眼模式下，无法做出除了跑动和回避外的任何行动，想要调查场景或发动魔法，首先要解除心眼模式。

颜色	目标
绿、黄、橙、红、紫、白（轮廓）	代表生物的状态。体力从高到低按照绿→黄→橙→红的颜色排列，紫色为下级魔物的濒死状态，白色为地形供物
红（圆点）	上级魔物身上的咒部，不断攻击将其破坏后能够造成大伤害，并获得解体奖励，可以看作弱点
紫（圆点）	上级魔物身上的凶咒部，具体作用同咒部
蓝（圆点）	有碎片的地方

回避

点击×为翻滚动作，翻滚时有一段较长的无敌时间，只要熟悉了敌人的行动后，可以利用翻滚躲开几乎所有的攻击招式，使用回避类供物后，翻滚操作还会变成特殊回避动作，在实际游戏中活用的话可以轻松达成无伤评价。

组合技

组合技是本作新增的要素，将特定的两个供物组合或按照先后顺序使用后会产生特殊效果，其中不乏一些强力的效果，活用之后能让战斗更加轻松，下面列出目前已知的供物搭配。

单人组合技

（只能自身单独使用的组合技）

供物搭配	效果
接近武器、刚腕、兽腕、枪+回避变化类（瞬移）	可发动神速攻击（需在瞬移的同时发动攻击）
接近武器、刚腕、兽腕、枪+回避变化类（潜地）	可发动土龙攻击（需在瞬移的同时发动攻击）
铠装备+咆哮（需相同属性）	魔装爆震（需蓄力到最大）
铠装备+突击（需相同属性）	魔装天翔

两用组合技

（即可自身单独使用，也可两人协力的组合技）

供物搭配	效果
炸弹变生+机雷变生（需相同属性）	炸弹吸收机雷后变为炮台，向四周发射属性弹
炸弹变生+地形变生（需相同属性）	炸弹变成食人花模样，在一定时间内自动瞄准敌人发射属性弹
魔人召唤+咆哮	将大魔人震碎变成6个小魔人
魔人召唤+追踪弹（需相同属性）	给魔人蓄积能量，使其攻击速度变快
接近武器+机雷变生（需相同属性或接近武器为无属性）	普通攻击变为魔导斩，蓄力攻击变成极大魔导斩
投掷弹、爆破弹+地形变生（需相同属性或投掷弹、爆破弹为无属性）	放出投掷弹和爆破弹后站在属性地形上触发效果，两种魔法分别变成炼魔弹和炼魔炮
追踪弹+地形变生（需相同属性）	踩在属性地形上时蓄力速度加快

供物搭配	效果
铠装备+盾装备（需相同属性）	盾巨大化
单体回复、范围回复+寄生	当回复效果作用在被寄生的敌人身上时，寄生的种子会开花并对敌人造成伤害
单体回复、范围回复、树木变生+咆哮（需有持续性的回复或辅助效果）	发动咆哮时可将自身所持的回复或辅助效果扩散给周围的同伴享用
树木变生+地形隆起	隆起的地形上拥有该树木果实所附带的效果
树木变生+树木变生	可将果实的效果融入树木中（靠近树木后按□键），令树上果实附带的能力增强
树木变生+范围回复	令树木重新长出果实

共斗组合技

（只能两人协力的组合技）

供物搭配	效果
刚腕、兽腕+变身突进	可将变身为球状的玩家向打台球一样击打出去
魔人变身+追踪弹（需相同属性）	给魔人蓄积能量，使其攻击速度变快

异常状态

使用属性攻击可让敌人进入异常状态，不断使用同一种属性进行攻击的话还会让敌人进入异常地狱状态，异常状态可以一定程度削减敌人的实力，而异常地狱状态更是能限制敌人的行动，在实战时非常有用，下面列出所有异常状态所附带的效果。

异常状态名	效果
炎上（热攻击）	受到热属性DOT伤害，地狱状态时一段时间无法行动
冻结（冷攻击）	降低行动速度，地狱状态时一段时间无法行动
感电（雷攻击）	可以较快使敌人进入地狱状态，地狱状态时一段时间无法行动
毒化（毒攻击）	受到毒属性DOT伤害，地狱状态时一段时间无法行动
石化（石攻击）	地狱状态时一段时间无法行动

※我方遭到属性攻击后也会进入异常状态，在被冻结、石化以及缠绕时可以通过摇动左摇杆来快速解除无法行动的状态。

追击效果



本作中，五种属性相互克制，具体克制效果为热→毒→石→雷→冷→热，当敌人陷入异常地狱状态时，利用克制该地狱的属性进行攻击可以造成追击效果，不但可以对敌人造成较大伤害，并且还能将其击倒在地，很长一段时间无法行动，在实战中一定要多加利用。

场景变化

本作新增的要素，在部分地图里将人形魔物的体力削减到一定程度后，场景会发生明显变化，例如会起雾阻碍玩家的视线、部分地面隆起让原本平坦的场景出现阻隔等。这些场景里的变化对玩家造成的阻碍不算太大，部分场景变化用得好还可以降低战斗的危险性，因此大家一定要熟悉各个场景并活用这些场景变化。

评价系统

和普通的动作类游戏不同，玩家们在战斗时可以达成各种各样的目的，例如：无伤完成关卡、反击敌人、属性相克技能攻击等等。每达成一个目的就会得到一定的分数奖励，在任务结束之后系统会根据玩家们所达成的目的进行核算，达成的目的越多、评价也就越高，相对获得的任务奖励就会更多，反之则会更少。所以在游戏时用最快的时间干掉敌人不一定就会得到高评价，玩家们需要多多了解敌人的弱点，根据弱点进行打击，或者发动禁术、献祭同伴、被同伴献祭等等来取得加分，这样才能提高评价并收获大量的供物。

魔法使&蜥蜴人



在游戏当中，除了下级魔物和人形魔物，玩家们还会与各种各样的魔法使和蜥蜴人进行战斗，他们和玩家一样也是有着“右臂”能力的人，虽然他们的体力并不是很多，但是他们丰富多彩的魔法会给玩家带来很大的麻烦。不过，即便如此，想要对付他们还是很容易，那就是使用武器系的供物将他们不断地“推倒”，这样不仅可以打断他们咏唱魔法，还可以有效地进行输出，其他战法都不如此方法行之有效。

传闻

在进行继承前作存档、占卜右手、进行代价变换仪式、接见访客等操作时能获得各种效果的传闻，其中包括经验值获得量增加、更容易获得稀有气和魂、战果评价提升、更容易出现奥里哈尔克、人形魔物平静化等。这些传闻可以在战前选择左侧的“传闻的影响”选项进行装备。玩家共有四个空位用来装备传闻，而传闻也拥有小、中、大三种尺寸，分别对应一～三格空位。

快速刷等级方法

由于本作需要利用“代价变换仪式”来刷心脏刻印，需要玩家不断进行将等级练到100级后再将等级归零的操作，因此如何快速提升等级就是一个需要研究的课题。首先就是要选择一个可以无限刷新小怪的任务，如果没有更新到1.03版的话，可以通过刷白纸页面的任务来轻松实现，只要刷出一个寻宝的任务就能在里面无限刷怪了，再配上四个EXP增加极大的“黄金体验的传闻”（进行“代价变换仪式”后必定获得），10分钟便可刷到满级，如果运气好在任务中碰到一只“蜗牛”，刷级速度将更快。如果不幸将版本升到1.03以上的话，可以去委托录→变容之时代，刷右页倒数第二个任务“修道院中祈祷的钢铁女”，这里面的蜜蜂型小怪刷新速度很快，不过需要带上两名同伴去吸引BOSS的攻击。由于1.03版之后把等级归零时获得的传闻的尺寸和使用次数给改了，最多只能放两个EXP增加极大的传闻，因此升级效率明显降低，要是进度还不算太远的话建议删档重练，把有需求的心脏刻印拿完后再升级高版本。

战后报酬

在完成任务后，可以根据玩家在战斗中的各种表现来给予报酬，具体如下：

所属报酬：根据所属势力给予的报酬，不同势力下给出的报酬种类和获取报酬的方式有所区别。

评价报酬：根据玩家过关时获得的评价来给予的报酬，分数越高报酬越多。

咒部解体报酬：咒部解体是对魔物咒部或凶咒部攻击后造成的一种弱化形式，成功解体魔物咒部后会获得解体部位报酬，这些报酬根据挑战任务的难易度不同，分为（小）、（中）、（大）三种，任务难度越高，越容易获得更强的解体报酬，如果将魔物的所有咒部全解体还可以获得追加报酬。

代价报酬：当玩家使用了禁术或发动献祭魔法后才能获得的报酬。

挑战最终BOSS

读完“格林”势中“永恒轮回”的内容后，“梅林”篇“于是留下了记忆”章节中的新篇章“修订 于是留下了记忆”解锁。解放“委托录”的同时，前作的“刻印”也将全部继承。将“修订 于是留下了记忆”里的章节全部打完后，标题菜单里的“挑战梅林”会变成“向「神」挑战”，进入后即可挑战真正的最终BOSS。

魔物攻略

名词解释

本作除了继承前作包括DLC在内的全部魔物外，还新增了不少以格林童话为背景的全新魔物，本次的攻略就来详细说说这些新魔物的打法。不过首先让我们来看看游戏中部分专有词汇的解释。

①咒部&凶咒部攻击

所谓咒部和凶咒部就是在破坏了之后会成为人形魔物身体上绝对弱点的部位，在受到一定伤害后会解体，在游戏中可以利用心眼（方向键↓）来查看，红色球状部位为咒部、紫色球状部位为凶咒部。攻击咒部时候会有评价加分的提示，根据不同魔物的不同部位，解体的难度也不尽相同，了解每个魔物的咒部并对其进行攻击是给魔物短时间内造成大伤害的必要手段。成功解体咒部&凶咒部可让BOSS陷入较长时间的硬直，过关后更是可以获得相应报酬，咒部&凶咒部全解体时必定能额外获得一个凶咒部解体报酬。

②弱点属性

不同魔物往往都存在着各异的弱点属性，使用克制其属性的供物进行攻击不仅会得到评价加成，还会给整场战斗带来便利，让输出更上一层楼。游戏中一共分为毒、热、冷、雷、石五种属性和一种无属性，这五种属性逆向相克，而无属性对特定魔物也可以造成弱点攻击，针对不同魔物装备不同属性的供物才是上策。

③地狱/追击

所谓“地狱”就是利用某种属性针对魔物连续攻击所造成的一种状态，进入该状态后魔物会被“封印”，一定时间不能行动，此时是输出的绝佳机会。在魔物进入地狱状态后使用克制该种地狱属性的属性供物可以打出追击效果，此时怪物将受到一击绝大伤害，推荐在怪物快要解除地狱状态的时候使用，这样可以确保输出的最大化，不同属性造成的地狱效果与追击属性如下表：

地狱效果一览

攻击属性	地狱效果	追击属性
热	炎上地狱	冷
冷	冻结地狱	雷
雷	感电地狱	石
石	石化地狱	毒
毒	毒化地狱	热



④反击

在下级魔物发动攻击的同时命中它们就能形成反击，此时无论下级魔物的血量还剩多少都会被秒杀。在本作中除了能对下级魔物反击外，对人形魔物也能进行该操作了，只不过需要装备刚腕魔法，在恰当的时机进行攻击才行，成功反击后人形魔物会倒地，给玩家创造很好的攻击机会。

场景要素

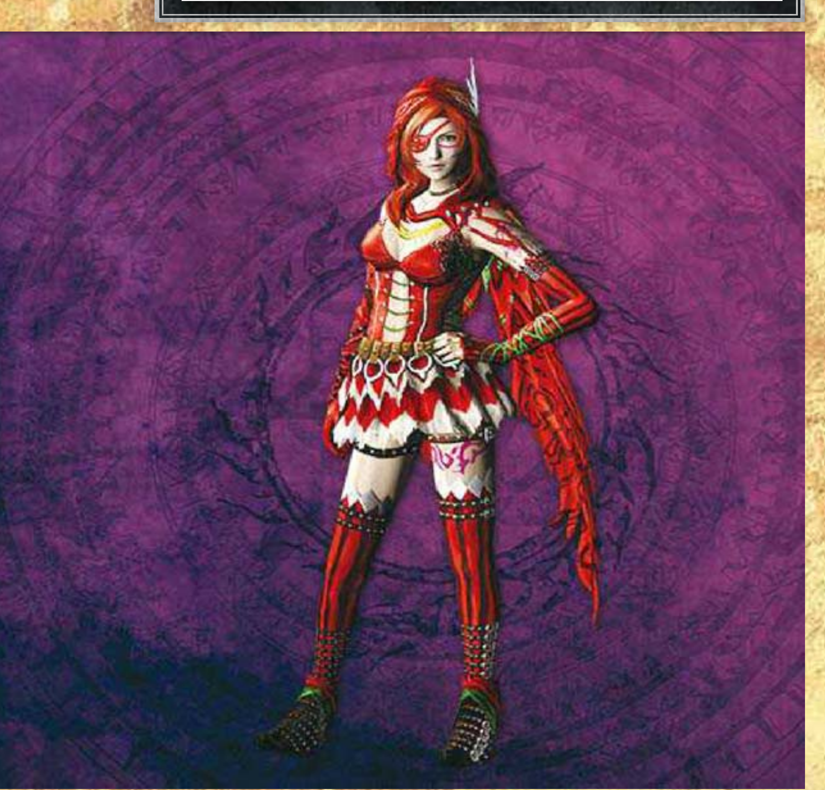
碎片：发动心眼或靠近时才能发现的蓝色圆球状物体，长按×键吸取，可随机获得魂或气的碎片。

曼陀罗：场景中的植物，受到玩家的攻击后很快会爆炸，不同的曼陀罗附带不同的属性攻击，爆炸时的攻击不分敌我。

地形供物：发动心眼或靠近后才能发现的白色轮廓物体，具体分为武器、盾、铠甲、体力回复、供物回复等。

异境：地图里存在的圆形区域，玩家在这个区域里可获得“身体活性”效果，所有动作的速度变快。





下级魔物

本作中新增的下级魔物只有费尔莉、诺姆和奥里哈尔克三种，下级魔物在战斗中基本处于打酱油的地位，很多时候是用来回复体力和补充供



物使用量用的。不过，由于下级魔物是可以不断再生的，所以某些无伤任务、速杀任务往往会因为有这些下级魔物的存在而导致任务失败，可谓是有利有弊，这里简单对下级魔物做一下介绍，由于下级魔物实在太过于脆弱，所以就不再详加叙述打法了。

下级魔物分类

名称	解说
哥布林	老鼠型魔物，比较有威胁的钻地攻击为直线型，可以离开初始站立地点来回避
欧克	猫型魔物，会吞噬濒死的下级魔物，受到一定攻击后会向玩家发动跳跃攻击，此时给予攻击可以一击致命
骷卢	鸟型魔物，会吞噬濒死的下级魔物，可以利用这一特性等它落地然后再击杀；在空中受到投掷类供物攻击也会掉落到地面
涅克达	蜘蛛型魔物，与人形魔物战斗时要优先清理它们，避免被蜘蛛丝命中陷入无法行动的状态
可菠鲁特	树苗魔物，不会主动攻击，受到攻击后会变成结满果实的大树，将果实摘取后又会恢复原样
费尔莉	蜜蜂型魔物，移动方式为瞬移，远程魔法命中率较低，建议用近身武器来对付
诺姆	兔子型魔物，会用耳朵攻击玩家，比较有威胁的是会隐身，不过用心眼可以轻松将它们找出来
奥里哈尔克	蜗牛型敌人，一定几率出现在任务中，被打倒后变成宝箱，可以获得大量经验

人形魔物

游戏中的主要讨伐对象，拥有猎奇的造型和丰富的攻击方式，这次的资料篇在原作的基础上追加了大量人形魔物。鉴于旧魔物在之前的《掌机王SP》201辑的“攻略透解”和后续的“下崽工房”栏目中有过详细介绍，这里就不再重复介绍，只针对新魔物进行攻击方式和战法要点的解析。



布莱梅乐队



弱点属性

无

可解体部位

指挥棒（鸡头）、钹（猫头）、笛子（狗头）、喇叭、鼓

咒部&凶咒部解体报酬

乐器男子之笛、乐器男子之拨子

攻击方式

后脚蹬

玩家位于其身后时必定使用的招式，没有明显准备动作，出招速度很快。

突进

出招前有明显的小跳动作，攻击判定只有正前方，可轻松躲开，用盾防御后可对其造成大硬直。

前腿砸地

抬起前腿猛砸地面，对其自身周围都有攻击判定，看到抬腿动作后要及时远离。

头砸地（鸡头）

将头狠狠砸向地面，砸地后地面出现光柱攻击，攻击发动前地面会出现白色区域，要及时躲开。

头砸地（猫头）

将头狠狠砸向地面，不但砸地时有攻击判定，砸地后还会放出正面扇形范围的冲击波。

钹乱击

猫头时才会发动的攻击，双手挥舞钹攻击数次，攻击范围较小，在其侧面靠后位置就能安全躲避。

撕咬

狗头时才会发动的攻击，向前方连续咬1～3次，第3次撕咬还会向前跳跃一段距离，对玩家有一定追踪性。



笛子扫射

狗头时才会发动的攻击，向前方射出大量笛子，随着狗头的移动对扇形范围类的玩家进行攻击。

防护罩

放出覆盖自身的巨大防护罩，对远程类供物有阻隔效果。

敲鼓

敲响鼓面震慑玩家，出招前鼓会发红，这招覆盖面很大，不过没有攻击力，主要用于打断玩家的动作。

音波攻击

吹响喇叭发射音波攻击玩家，音波落地后会产生爆炸。

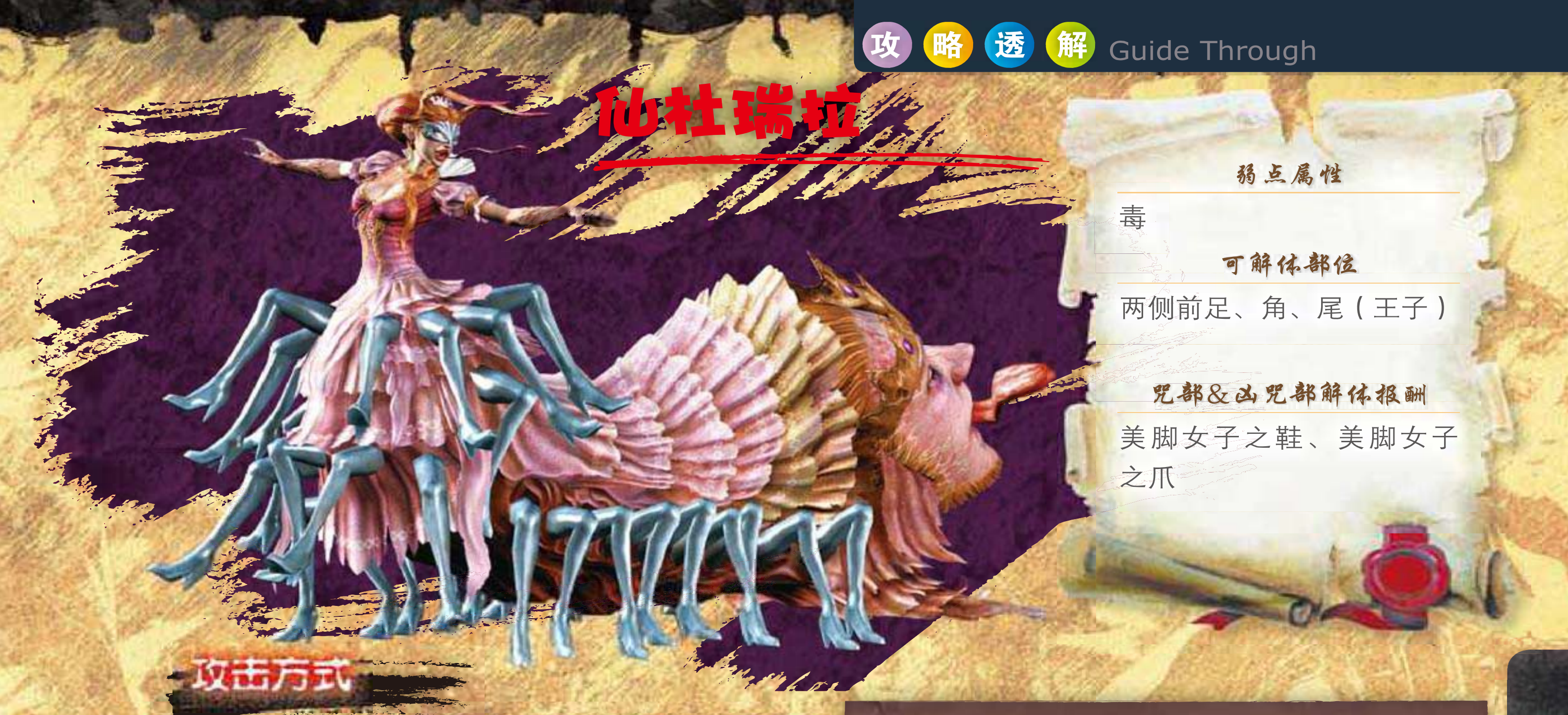
音波乱舞

向天空不断放出音波，之后音波会像下雨般不断落地攻击玩家。这招发动后会持续一段时间，此时建议专心躲避。

战法要点

这个BOSS招式非常丰富，共分有鸡头、猫头、狗头和驴头四个形态，每受到一定伤害后就会换头。每个头都有属于自身的专有招式，其中狗头的撕咬比较有威胁，只有侧面偏后的位置会比较安全。鉴于这个BOSS很喜欢突进，因此可以考虑带上盾，这样可以保证让其全程大部分时间都倒地。





仙杜瑞拉

弱点属性

毒

可解体部位

两侧前足、角、尾（王子）

咒部&凶咒部解体报酬

美脚女子之鞋、美脚女子之爪

攻击方式

爪击

挥动双手攻击前方玩家，有时会在小跳后接一记爪击。

冲刺

分为前进冲刺和后退冲刺，会来回冲刺数次，用盾挡下来可以节约不少用来躲避冲刺的时间。

回旋攻击

转动身体攻击近身的玩家，有个很短的准备动作，为保证安全，近身攻击不要贪刀。

踏地

前脚踏地攻击自身周围的玩家，看到其前脚抬起后立即远离。

美腿扫射

抬起身体，朝前方扇形范围放出大量美腿，其侧面和身后是安全区域。

美腿突刺

前脚踏地，之后地下不断冒出美腿攻击其前方180度范围内的玩家，此招发出后硬直较大，是攻击尾部的绝佳时机。

美腿天降

出招后BOSS会躺在地面不动，不过天上会不断有超强攻击力的玻璃腿踩下。虽然地面会有影子作为提示，不过从影子出现到美腿落下之间的间隔较短，建议用回避类供物来躲，被这招打中后要及时回复。

战法要点



攻略难度较高的一只魔物，平时尽量在其身体两旁攻击，这样基本不会被前后方向的冲刺撞到。大部分攻击时机是其出招后的硬直时间，硬直结束后要尽快离开其身边，否则会被回旋攻击命中。后期最具威胁的招式是美腿天降，主要原因在于地面的影子不太容易看见，就算看见了也有可能出现反应不及时被命中的情况，再加上这招的伤害很高，建议带上强力回复供物以保证安全。



白雪公主



弱点属性

热

可解体部位

镜子、左右的发饰

咒部&凶咒部解体报酬

镜王女之瞳、镜王女之苹果

攻击方式

眼泪攻击

滴落眼泪后形成洪流攻击玩家，洪流移动速度较慢，躲避起来毫无压力。

苹果炸弹

以较快的速度朝着玩家所在地扔出一颗苹果，落地后发生爆炸。苹果从抛出到落地的时间较短，看到动作后立即停止攻击准备躲避。

苹果炸弹群

从白雪公主身下滚出大量苹果，呈扇形向玩家方向滚动，靠近后会爆炸，附带很高的毒属性。

聚光突进

巨大的镜子聚集光线后突进攻击玩家，聚光带有攻击判定，盾牌是挡不住光线的，即使用铠+盾的组合技制造出大盾牌也不行。将镜子解体后突进时不再附带聚光效果。

聚光照射

类似舞台上的聚光灯效果，不断追踪玩家，不过只有最后爆发的时候有攻击判定。

苹果矮人

抬着白雪公主的苹果矮人暂时离开白雪公主，它们会在白雪公主四周游荡，对靠近的玩家发动攻击，一定时间后返回白雪公主身下。如果将苹果矮人全灭的话，有几率让白雪公主发狂。



全方位激光扫射

苹果矮人离开白雪公主时发动，放出带攻击判定的激光不断扫射自身360度范围，攻击持续时间较长，扫射的速度很快，躲避起来难度较高。不过只要及时清理掉苹果矮人，白雪公主是不会使用这招的。

狂化

发狂后的白雪公主会使用激光突进和激光扫射这两招，前者是聚光突进的加强版，被激光照射到的地面会喷火，



攻击判定变大，并且突进有时会追着玩家一直跑；后者是正前方180度扫射攻击，攻击速度和范围都非常优秀。

战法要点

被苹果矮人抬着的白雪公主行动较为不便，在其身后可较为安全地输出，注意躲好聚光照射即可。当苹果矮人离开白雪公主后建议立即清理干净，否则等白雪公主放出全方位激光扫射后就不那么好躲了。BOSS狂化后会对玩家穷追猛打，可供安全输出的时机不多，此时建议以躲避为主。要注意，白雪公主的眼睛会反射投掷类魔法。



哈梅尔的吹笛人



弱点属性

冷

可解体部位

双手、气球、嘴里的人偶

咒部&凶咒部解体报酬

弄鼠人之喇叭、弄鼠人之气球

攻击方式

炸弹杂耍

手持5颗炸弹玩杂耍，一边玩一边扔出炸弹攻击玩家，每次扔炸弹都会追踪玩家的位置，需要持续移动才能躲开，这招附带炎上效果。解体双手后可封印此招。

突进

准备动作不容易看清，突进的速度很快，用盾防御可对其造成硬直。

喷火

喷出长段火焰后转动头部，攻击前方180度范围，这招附带炎上效果。

火圈攻击

手持火圈攻击前方的玩家，这招附带炎上效果。

跳跃

高高跃起压砸玩家，追踪性较高，下压的攻击范围较大。

冲击波

吐出口中的人偶时发动，砸地面时会向前方放出冲击波。

火圈射击

吐出口中的人偶时发动，向前方发射数个火圈攻击玩家，这招附带炎上效果。

老鼠炸弹

吐出口中的人偶且起飞后发动，身后不断落下带追踪性的老鼠炸弹，远离即可。解体气球后可封印此招。



战法要点

大老鼠的大部分招式都附带炎上效果，不过异常状态的蓄积值都比较低，只要不被连续命中基本不会陷入异常状态。这个BOSS的凶咒部是隐藏在嘴里的人偶，将其血量削减到一定程度后才会使用需要将人偶吐出来才会发动的招式，此时可抓住机会进行解体。虽然BOSS的招式看起来很丰富，但实际上都不具威胁，只要躲好跳跃攻击和老鼠炸弹就会非常安全。







裸体国王

弱点属性

石

可解体部位

头、右手、披风

咒部&凶咒部解体报酬

变态王之血管、变态王之外套

攻击方式

三连爪

连续三次爪击，爪上有雷光，此招附带感电效果。



三连踢

脚踢+扫腿+跳跃攻击的三连击，最后一击附带感电效果。

落雷

抬手召唤落雷，之后一段时间内天空不断落下闪电攻击玩家，此招附带感电效果。

冲击波

挥手放出追踪性不强但速度很快的雷属性冲击波，此招附带感电效果。

滑铲

朝玩家方向跑动并利用滑铲进行攻击。

放电

咆哮后放出电流攻击自身周围的玩家，此招附带感电效果。

扩散电击

放出直线电流后朝左右两侧呈V字型扩散，比较难躲，出招前胸口会发光，远处和其身后是安全区域。

变态模式

每过一段时间，裸体国王就会进入变态模式，此时他会拉开斗篷，展现出喜爱赤身裸体的癖好，攻击方式也会发生变化。

飞扑（变态模式）

全身带电向玩家飞扑，落地后有较大硬直，此招附带感电效果。

带电突进（变态模式）

全身带电追逐玩家，一段时间后会停下来喘息，这招攻击力很高且附带很强的感电效果，注意这招不能用盾防御。

雷闪光（变态模式）

与格里芬的闪光效果一样，中招后模糊玩家的视线，此招可靠进入心眼模式来回避。

战法要点

这是个相对灵活的魔物，由于体型较小且转向灵活，因此贪刀很容易被反击。所有招式中，扩散电击是最不好躲的，建议随时与BOSS保持不太远的距离，看到其胸前闪光就要注意了，算好时间翻滚躲避，成功躲过后还可以趁机攻击其背部解体斗篷。这个魔物难的地方在于咒部全解体，BOSS可解体的部位数量不多，不过身后的斗篷解体难度很高，不但不容易攻击到，而且还非常耐打，只能贴身围着BOSS一边转圈一边找机会蹭两刀，一旦发现其准备使用放电时立即远离。



青蛙国王



弱点属性

雷

可解体部位

四肢、蛙头

咒部&凶咒部解体报酬

蛙王之舌、蛙王之足蹼

攻击方式

后脚蹬

玩家位于其身后时必定使用的招式，没有明显准备动作，出招速度很快。

大跳跃

高高跃起压砸玩家，落地附带震地效果，看准时机可轻松回避。

高压水枪

喷出直线距离的高压水枪，此招有明显准备动作且锁定性和追踪性都不高。注意这招附带冻结效果。

回旋镖

国王两旁的回旋镖发出蓝光是本招的先兆，回旋镖的锁定效果不太好，几乎呈直线攻击，并且攻击速度较慢，一个翻滚即可轻松躲开。

蝌蚪炸弹

发射多组带追踪属性的蝌蚪炸弹，蝌蚪的移动速度很快且攻击力高，一定要尽量避免被打中，BOSS血量较少时发射的蝌蚪数量变多。此招附带冻结效果。

舌乱击

攻击前舌头会发出红光，之后挥动舌头攻击近距离玩家，及时躲开即可。

乱蹦

发狂般乱蹦乱跳，不过攻击范围仅为其自身附近，威胁很小。



滑行

发出蓝光后向前滑行，看到蓝光就及时远离BOSS本体，发动此招时大青蛙全身都有攻击判定，一定不要贪刀。

连续滑行

蓄力后进行来回多次滑行，持续时间长且转向性很强，尽量不要身处版边，使用地形隆起类供物可轻松躲避此招。



战法要点

对付大青蛙时站位很重要，比较安全的位置是其侧面，可以躲开后脚蹬和舌乱击，还可以顺便解体四肢。比较有威胁的招式为蝌蚪炸弹和连续滑行，躲避起来有一定难度，不过只要带上一个地形隆起类供物就可以轻松应对了，在高台上用远程类供物打也不失为一个好方法，只需要注意躲避BOSS的大跳跃攻击。



兔与龟



弱点属性

毒

可解体部位

前足、背部的兔女、甲壳

咒部&凶咒部解体报酬

嗜虐兔之甲壳、嗜虐兔之烟管

攻击方式

大跳跃

高高跃起压砸玩家，追踪性很高，需持续跑动才能躲开。

殴打乌龟男

乌龟男被兔女殴打后左右摇晃身体攻击近距离玩家，类似青蛙国王的舌乱击，及时躲开即可。

地裂击

高抬前脚蓄力，砸地的同时向四周放出地裂攻击，不过攻击距离较短，看到准备动作后有足够的时间远离BOSS。

甲壳炮

向四周发射炮弹，落地后产生小幅爆炸，靠近BOSS反而比较安全。

旋转滑行

类似青蛙国王的滑行，需要持续躲避。此招能弹飞投掷类魔法。

石化吐息

乌龟男缩回背壳里发出吐息，一边吐息一边缓慢移动，此招附带很强的石化效果。

防护罩

放出覆盖自身的巨大防护罩，对远程类供物有阻隔效果。

战法要点

青蛙国王的加强版，不过由于最低等级都为13★，血高防厚，在没有获得带“改”字的供物前打起来非常吃力。总体来说，这个魔物的招式并不丰富且动作很慢，除了旋转滑行可能会因为无法判断走向而躲避不及时外，其他招式基本很难命中玩家，其身后位置更是非常安全。不过即便玩家有不少攻击机会，对付这个BOSS依旧要花很多时间，原因在于其血量很厚，如果还要考虑到解体全咒部的话则更加麻烦，兔女的椅子位置高不说还很耐打，而且必须从侧面或后面攻击才能命中（从前面攻击会被受虐男挡住），再加上这个BOSS动不动就喜欢旋转滑行，对付起来很浪费时间。





三只小猪



弱点属性

毒（锤子）、热（盾、身体）

可解体部位

盾、锤子、胸口的猪头

咒部&凶咒部解体报酬

猪兄弟之木盖、猪兄弟之鼻

攻击方式

挥锤

挥动锤子攻击身前的玩家，攻击范围不大，会连续挥击1～3次，远离或处于其身后都很安全。

冲撞

分为直接冲撞和持盾冲撞两种，持盾冲撞的准备动作不明显且攻击范围大过直接冲撞，好在两种冲撞的速度都不快。用盾防御后可对其造成很大的硬直。

锤地攻击

抬起大锤锤击地面，同时放出冲击波，由于准备动作较明显，有足够的时间躲开。锤子被破坏后锤地时不再附带冲击波。

跳跃砸地

高高跃起追着玩家压砸地面，附带一定范围的震地效果，不过收招动作较慢，发动后续攻击时玩家受到震地效果的影响也差不多结束了，威胁不大。



旋转攻击

手持大锤原地旋转，攻击范围不大，并且出招前有明显准备动作，及时躲开即可。

投掷大锤

将手中的大锤扔出去攻击玩家，之后大锤会立于场中，此时可以攻击大锤对BOSS本体造成伤害，大锤受到一定程度的攻击后BOSS还会跑开一段时间，是集中火力输出的好时机。

喷吐毒球

吸气后喷吐三颗毒球，跑远或躲在其身后都会非常安全。

全方位属性攻击

旋转身体喷出大量毒球，其中还夹杂着石化球。由于这两种球的攻击距离很远且附带很高的异常属性值，被命中后很容易陷入异常状态，看到BOSS的吸气准备动作后要立刻远离。



战法要点

新增人形魔物中最没有威胁的一只，大部分招式都有明显的准备动作不说，出招还很慢，稍微注意走位就很难被它打到。全方位属性攻击算是较有威胁的招式，射程远覆盖面大，不能及时跑远就要紧贴在BOSS身后，其他招式在攻击后都有足够的硬直时间供玩家输出。



喀迈拉



弱点属性

热（盾）、石（杖）、冷（身体）

可解体部位

盾、杖、胸口的狮子头

咒部&凶咒部解体报酬

咒部＆凶咒部解体报酬：战斗兽之胡须、战斗兽之角

攻击方式

杖击

挥动手杖攻击身前的玩家，攻击范围不大，会连续挥击1～3次，血量较少时这招附带追尾电击。

盾击

以盾为武器猛击身前的玩家，动作较快但攻击距离很近，在其侧面和背面时相对安全。

冲撞

分为直接冲撞和持盾冲撞两种，用盾防御后可对其造成很大的硬直。

锤地攻击

抬起手杖锤击地面，攻击动作较明显，收招硬直大，躲开后有不少攻击的时间。

跳跃砸地

高高跃起追着玩家压砸地面，由于会使用到手杖，因此其正前方的攻击范围会更大。

旋转攻击

双臂伸展后旋转并向前位移，攻击范围不大，站在其身后会相对安全。

直线电击

举起手杖向玩家发射直线的电流，此招攻击速度快且附带感电效果。

喷吐火球

胸部的狮子头蓄力后吐出火球，跑远或躲在其身后都会非常安全。



全方位属性攻击

旋转身体并喷出大量毒球和火球，并且手杖放出电流攻击远处的玩家。



战法要点

这个BOSS可以看作三只小猪的强化版，盾、杖和胸部分别对应热、石和冷三种不同的属性，因此想靠克制属性来对付不太现实，毕竟BOSS随时都在动，发出的攻击很容易打倒其他地方导致克制效果失效、甚至是被反克制（例如本想用冷属性打狮子头，结果打到了杖），为了提升效率可以考虑使用无属性供物。和三只小猪相比，喀迈拉的进攻更加积极，在其身后攻击会相对安全，但也不能靠得太近以免被旋转攻击打到。全方位属性攻击不太好躲，好在电击无法穿墙，及时找到掩体躲起来才能真正保证安全。



汉赛尔与葛丽特



弱点属性

无

可解体部位

头×2、手×2

咒部&凶咒部解体报酬

蝗虫兄妹之乳脂肪、蝗虫兄妹之翅

攻击方式

横向挥手

兄妹都会使用的招式，挥手范围囊括场景大部分区域，正面最远位置是安全区域，利用回避类供物也能轻松躲开。

拍地（兄）

举起左手拍地并发出扇形范围冲击波，手掌落地处的横向范围是安全区域。

直拳（兄）

以速度较快的直拳攻击玩家，由于场景较小，因此这招的攻击范围相对较大，看到收拳的动作后要立即做好回避的准备，这招的伤害很高。

喷吐蝗虫（妹）

分为直线喷吐和扫射喷吐两种形式，前者没有明显准备动作，要随时提防；后者扫射时移动速度较慢，躲起来比较轻松。

插地（妹）

将手插入地面，之后地下冒出大量树枝攻击玩家。

天降糖块

长时间吸气后向天空喷吐糖块，被落下的糖块击中后会处于全身沾糖的状态，此时移动速度变慢，需要用回避或咆哮来解除状态。吸气时对BOSS猛攻可以打断出招、对其造成超大硬直。



吞噬

玩家在沾糖的状态下被横向挥手命中后就会被吞噬，这招伤害很高，为保证安全，一定要尽快把身上的糖块给清理掉。

糖块喷射

BOSS在高房子处出现，吸气后向场地里喷射三次糖块，其头下方是安全区域。



战法要点

这个魔物分为兄妹二人，哥哥头上是黄色的糖块、左手肥大；妹妹头上的红色的糖块、右手肥大。兄妹的招式差别较大，一定要看清楚自己面对的是谁。对付哥哥时主要注意直拳攻击；妹妹比较有威胁的招式则是插地攻击，其他时候尽量在它们的头下攻击会相对安全。需要注意，兄妹俩的血量是加在一起的，不过咒部和凶咒部却是分开的，想全解体就得把伤害平均分配在二人身上。





小红帽

弱点属性

无

可解体部位

枪、头、身后锁链的前端

咒部&凶咒部解体报酬

附身者之豪枪、附身者之朱眼

攻击方式

枪连击（骑士模式）

用长枪和利爪对玩家发动多次攻击，攻击范围和位移距离较大，即使在其身后也不一定安全，最好的办法是远离BOSS。

突进（骑士模式）

有时是单纯的突进，有时在突进后用枪攻击，好在突进的速度不太快，躲起来压力不大。用盾防御后会对其造成明显硬直。

大咆哮（骑士模式）

有明显蓄力动作，看到后立即远离BOSS身边，否则会被咆哮吹飞。

圣枪（骑士模式）

有很长时间的准备动作，最后将枪插入地面放出追踪性很高的红色电球，碰到后会被地面突起的巨枪攻击。此招威力很高，躲避起来难度也很高，建议配合羽毛类供物进行长时间瞬移，直到红色电球消失。

旋风（魔女模式）

向前后左右四个方向放出带追踪性的旋风，不过旋风追踪性较低且移动速度很慢。

直线电击（魔女模式）

向玩家发射直线的电流，此招攻击速度很快且附带感电效果，看到起手动作后要立刻停止攻击专心回避。



毒球（魔女模式）

朝玩家发射数个毒球，被此招命中后有几率不会倒地，因此很容易出现被后续毒球连续命中的情况，在躲避时不要掉以轻心，确定躲开所有攻击后再进行反击。此招附带毒效果。

红色冲击波（魔女模式）

BOSS跪地并放出两道红色电流攻击地面，之后地上会出现数个红色的区域，在很短的时间内，红色区域会爆发出冲击波，从看见红色区域到爆发冲击波的间隔较短，身处红色区域时要第一时间移开。

激光乱射（魔女模式）

小红帽的大招，出招前屏幕会被红雾包裹，此时BOSS会进行一段很长时间的蓄力，完成蓄力后天空会不断降下红色激光攻击玩家，攻击力媲美骑士模式发动的圣枪，没有回避类供物支持的话，很容易被连续命中导致濒死。不过这招是可以打断的，在其蓄力过程中不断攻击即可，进入心眼模式可以无视红雾的干扰迅速找到BOSS的位置。

战法要点

小红帽会在骑士模式和魔女模式之间不停转换，不同模式下的攻击方式完全不同。骑士模式下以突进和近身攻击为主，并且该模式下的小红帽免疫投掷类供物的攻击。圣枪是该模式下最具威胁的一招，追踪性非常高，建议带上可以瞬移的羽毛来应对。魔女模式的攻击方式很丰富，其中直线电击和激光乱射的躲避难度较大，前者在电击发出前会不断锁定玩家，需要在电击发射的瞬间进行躲避才行；后者在发动后虽然地面会出现红色区域作为提示，但安全起见还是建议用瞬移来躲。



塔利亚（睡美人）

弱点属性

雷

可解体部位

右手、胸部的脸、背部的花×4

咒部&凶咒部解体报酬

沉眠教主之蔓藤、沉眠教主之花

攻击方式

瞬移

从远处瞬间移动到玩家面前，对以远程攻击为主的玩家来说有一定威胁。

连续跳跃

追踪性很强的跳跃攻击，最多会连续跳跃三次，躲避时注意观察BOSS的行动。

三连击

以爪击和突刺组成的三连击，长时间待在BOSS正前方时要注意这招。

突刺突进

蓄力后快速冲刺并攻击玩家，蓄力时右手会发出火焰爆发的效果，看到后就要准备躲避了。

冷属性追尾弹

右手插入地面后发出4道冷属性追尾魔法，不过速度较慢且追踪性不太强，及时跑远即可，此招附带冻结效果。

气刃

连续挥动右手发出两道气刃，体力较少时追踪性有明显提升。

天降冰刺

和小红帽的大招类似，只不过落下来的变成了冰刺，依旧有着很高的攻击力，主要靠瞬移或潜地来躲避。

空间变化

体力较少时使用，之后很长一段时间屏幕雾化，建议此时进入心眼状态专心躲避，等待效果消失。

战法要点

这只魔物咋看起来跟小红帽相似，不过攻击的凌厉程度可比小红帽差多了。原本瞬移是个很具威胁性的招式，不过BOSS的反应太慢，等其招式发动时玩家早就跑远了。最具威胁的一招是天降冰刺，不过只要看到其蓄力时可以猛攻打断。游戏中只记载了塔利亚是格林教团的教主，不过在预约特典书上注明了她就是睡美人，这一点从咒部解体的报酬名称上也可以看出端倪。







神梅林

※想重新挑战普通梅林，需返回牢笼界面，爬行至刻着文字的书面前调查并选择“返回修订前”。

人形态

弱点属性

无

可解体部位

无

咒部&凶咒部解体报酬

无

全解体追加报酬

无

攻击方式

魔法护盾

开场就会开启的防御模式，需要强有力的攻击才可以完全打破，在打破前神梅林会使用各种属性追踪弹以及落雷攻击玩家，如果不想受到过多的伤害就快速打破这层护盾吧。

神域

神的招式，以自身为原点向四周交替发出邪恶和神圣的可见波动，波动会不断往外扩散，波及的范围非常广。不过该波动是可以打碎的，用攻速较快的近战武器可直接靠近神梅林展开疯狂的攻势。

战法要点

神梅林会在魔法护盾阶段和发动神域阶段不停切换。他在拥有魔法护盾的情况下会使用各种属性的强力魔法，建议直接用近战武器猛攻，一来可以快速破盾、二来可以让神梅林使用瞬移躲避玩家的攻击，减少其发动攻击的机会。



龙形态

弱点属性

无

可解体部位

翅膀×2、头×2、胸前的小手×2

咒部&凶咒部解体报酬

无

全解体追加报酬

无

攻击方式

光暗球乱射

放出大量光球和暗球，一段时间后所有球体散开并追踪攻击玩家。

吐息

喷吐光之龙息或暗之龙息，并且附带数个追踪性能很高的能量波攻击远处的玩家，能量波的移动速度很快，要算好提前量进行躲避。

雷击

龙爪拍地放出雷击，地面会出现光影提示，第一时间离开，这招附带感电效果。

龙车

拖着庞大的身躯冲向玩家，由于BOSS体积庞大，躲起来并不容易，要提前往两侧跑。

尾部拍打

玩家位于BOSS尾部时才会使用的招式，攻击范围较大，看到准备动作后立即往BOSS的身体方向移动。

召唤祭品

召唤出魔法师祭品，如果长时间不管就会被龙牺牲掉放出献祭魔法攻击玩家，不过玩家可以靠近魔法师选择将其牺牲，不但可以回复供物使用次数，还能发动献祭魔法攻击BOSS。

飞空

BOSS血变黄后开始追加的招式，腾空盘旋后朝着玩家俯冲并喷吐龙息，看准时机回避即可。

战法要点

招式非常丰富的双头巨龙，大部分招式都带有性能较高的追踪性，需要熟悉各种招式后才能找到破绽进行反击。由于整个场地没有回复供物使用次数的补给，前期挑战时最好配上持续时间较长的近战类供物，不然要不了多久就没有火力了。BOSS的凶咒部数量较多，且翅膀和头的位置较高，解体难度很高，建议等后期拿到带“改”字的供物后再来挑战。用近战武器攻击BOSS的侧身位是个不错的方法，不过需要注意，BOSS移动时龙爪落地是有攻击判定的。召唤祭品时一定要迅速将其牺牲掉，除了可以对BOSS造成伤害令其倒地外，这更是本场战斗中供物使用次数的惟一补给方式。打倒巨龙后梅林现出本体，之后选择救赎或牺牲可观看不同的结局。



玩后感

作为一款资料篇性质作品，游戏的新增内容非常丰富，系统的更新以及平衡性上的调整让游戏的整体素质再次提升，中文版的同步推出更是解决了国内玩家阅读难的问题。“代价变换仪式”和“白纸页面”系统的加入虽然让游戏有了几分刷刷刷的味道，不过刻印系统的强化让游戏更具研究价值，如何合理搭配供物和刻印来实现速杀高难度人形魔物成为了通关后的一大研究课题。



PSV	战国无双 4		动作・一骑当千 ACT
	战国无双 4		
	Koei Tecmo Games	日版	
	2014 年 3 月 20 日	1 ～ 2 人	
	6300 日元	对应交叉存档 /PSV TV	

系统详解

《战国无双》在系列十周年之际终于迎来了正统续作，除了大量全新角色和革命性的"神速攻击"系统外，从 3DS 平台的两作《编年史》中所积累下来的优秀设定也在本作中得到了发扬光大。游戏的内容非常丰富，限于时间关系，本次攻略奉上无双演武模式的任务详解和部分秘武打法，其他内容会在下辑的"研究中心"里补完，还请各位读者体谅。

战斗画面



1	敌将名字及体力情况
2	连击数
3	同伴的状态及当前作战方针
4	当前操作的角色状态。头像左下为练技槽、左上为练技数，右下分别是体力槽和无双槽
5	当前选择的道具和已发动的道具效果
6	敌我双方士气及战场地图，点击可切换地图大小
7	影响当前区域士气的旗兵数量
8	当前触发任务的相关情报
9	击破数。攒满 5 颗练技时此区域会亮起，点击可触发无双极意



TIPS PS3 或 PSV 中有《战国无双 2& 猛将传 HD 版》或《战国无双 2 帝国 HD 版》存档的情况下，初次启动《战国无双 4》可以获得 1 万金的特典奖励。

战场任务

丰富的战场任务是“《战国无双》系列”的一大特色，任务的完成与否将影响士气的升降，进而左右战局的发展，过关结算时也会根据任务的完成数量给与对应的勋功（经验值）。本作的任务分为通常任务和奖励任务（BONUS）两种，奖励任务往往有一定的触发条件，诸如以特定的角色出战、接近特定的敌将等，完成此类任务可以得到金钱或武器的额外奖励。由于本作采取了双人即时切换制度，在操纵一名角色完成任务的同时，可以控制另一人进行跑位（同伴侧触发任务时其头像边会出现感叹号和 Select 键提示），故只要对战场和任务有所了解并拥有一定的大局观，众多难题都能合二人之力迎刃而解。

士气强化

本作恢复了士气可见的设定，采用此消彼长的士气槽。士气除了会影响我方 NPC 的战斗力外，地图上还存在着红色的“强化区域”，分为浅红和深红两个等级。敌人处在强化区域时体力和攻防能力大幅上升，攻击欲望和受击打抗性也会提高，敌将在强化区域内更是会处于斗气状态。当玩家完成任务或是击倒敌将和旗兵，可以令敌方部分区域的士气下降，从而减弱甚至消除强化区域的效果，这也是让战斗变得轻松的关键。如果当前区域没有旗兵或是任务无法迅速完成，将敌将引出强化区域再击杀也是一种打法。此外，发动“一定时间内解除强化区域效果”的家宝同样能为玩家的速杀敌将提供帮助。



▲优先解决旗兵、降低当前区域的士气后再与敌将缠斗才是明智之举。

基本操作

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转换
□	通常攻击
△	神速攻击 / 蓄力攻击 / 杀阵
○	无双奥义 /（按住）积蓄无双槽
×	影技 / 跳跃 / 受身 / 上下马
R	特殊技
L	防御 / 受身 /（按住配合 × 键）垫步
Select	切换操作角色
Start	调出菜单
方向键↑	同伴方针
方向键←/→	道具选择
方向键↓	道具使用
触摸屏右下角	无双极意
背触板左上角	叫马 /（按住）移动上马

注 1：按键的功能可在“操作设定”→“ボタン设定”里调整，但触摸功能无法更改。

注 2：服部半藏、女忍者、风魔小太郎、宁宁这 4 名忍者角色可进行二段跳。

注 3：有两种特殊技的角色按 R 键并配合□ / △键发动。

同伴方针

调出菜单选择“方针设定”或是直接按方向键↑都可以对同伴下达指示，按△键切换三种方针，左摇杆 / 方向键配合○键用于选定目标，具体如下。

任意：根据选定目标的不同，AI 的行动也会有所变化——选定敌方武将时，同伴会攻击该目标，击破敌将后主动找寻其他目标；选定我方武将时，同伴会随着他移动，并攻击附近的敌人；选定任意地点后，同伴会移动到该点位再主动找寻其他攻击目标。

待机：同伴在指定地点待机，并攻击附近的敌人。

护卫：同伴向玩家操纵的角色靠近并一同作战。



TIPS 当我方角色被打至气绝状态时，连打 L、R、□、△、○、× 键可加快恢复速度。

进阶操作

动作类型

首先要介绍一下动作类型，不同角色按照各自的特色分为通常攻击型、蓄力攻击型、神速攻击型和特殊技型 4 种类型。不同类型的角色在出招动作方面有不小的区别，通常攻击型的□键连打最大可输入 12 下，蓄力攻击型的 C 攻击可衍生出 3 段，神速攻击型的△键连打最大可输入 8 下，而特殊技型则可以配合□ / △键发动两种截然不同的特技。具体出招请参看附图。



蓄力攻击

以□键起手、在特定阶段按下△键的C攻击是“《无双》系列”玩家非常熟悉的系统。在第×下输入△键就称为“C×”，比如□□△为C3。但由于神速攻击的引入，本作中C1不复存在。C6～C9是通常攻击型角色特有的；神速攻击型、特殊技型角色的C攻击可以衍生出二段，诸如C2-2、C3-2；蓄力攻击型的角色C2～C5则可以派生出三段攻击。根据角色自身的特点和△键切入时间的不同，招式的特性也各有区别，诸如单体强力攻击、大范围攻击或是附带特定属性等等，需要玩家在实战中摸索。

神速攻击

以△键起手的神速攻击是本作的新系统，其特点是攻击速度快、范围广，且有一段较长的移动距离。在连续按下△键的特定阶段按□键可以派生出神速强攻击作为收招，具体动作也有所不同，故在第×下输入□键可称为“S×”，比如△△□为S3。神速攻击型角色最多可以达到S8，而其他三种类型只有S6。此系统的引入让战斗的节奏大幅提高，面对大批杂兵时犹如砍瓜切菜一般爽快，积蓄无双槽和练技槽的速度极快，但也不是万能的，神速攻击正面撞上敌将有很高的几率被格挡发生“弹刀”，导致自身陷入巨大硬直的不利局面。因此S攻击主要用在杂兵战，在迎战敌将时还是C攻击、影技等更为有效。



攻击种类	对武将	对杂兵
通常攻击	一般	有效
蓄力攻击	非常有效	有效
神速攻击	不利	非常有效

注：使用有利攻击能令伤害得到提升，可以根据敌方的体力槽颜色是否发生变化来判断。

影技

从3代开始引入的影技系统，平时攻击敌人就能积蓄练技槽，连击数越高积蓄越快，攒满1颗以上方能发动。影技的作用分为攻守两个方面——在攻击命中敌人时按×键发动影技能崩坏敌方的防御，另外结合影技有取消出招硬直并向前一段位移的特性，也可以用于对吹飞的敌将进行追打；当玩家在地面遭到敌人的攻击时，按×键发动影技回避可以向后移动一小段距离（身前会出现一个残像），从而躲开后续的攻击，在彻底取消了翻滚的本作中，这也是高难度下的保命技巧。



杀阵

以往作品中当敌我双方武将发生“锷迫(拼刀)”时，玩家方面需连打按键彻底胜利才能发动的杀阵，在本作中的触发条件大大简化。当敌将在体力较低的情况下陷入气绝状态，头上就会出现△键的提示，对准按下即可发动杀阵。当敌人攻击的瞬间按下L键发动即时防御，也可以触发杀阵提示，活用按住L键的左右移动或“垫步”，发动难度会大幅降低。此外部分角色的R键特殊技，如明智光秀、佐佐木小次郎、柳生宗矩的架构技，立花宗茂、片仓小十郎的防御技，在成功后也可以发动杀阵。由于杀阵的调整，气绝几率极高的C3实用度大大提升，再加上取消了拼刀系统，高难度下再也不用担心会被无端耗掉全部的无双槽了。



TIPS 武器带有“迅闪”技能，神速攻击就不会被敌将弹开，但从正面突进依然会被防住；全新属性“金刚”则能大幅提高杀阵的触发几率。

无双极意

本作的新增系统，有些类似《357》的“觉醒”。当练技攒满 5 颗时屏幕右下方就会出现闪光提示，利用触摸操作发动“无双极意”后，练技槽会自动减少，直到练技槽清空前角色全身无敌，攻击威力、速度和范围尽皆强化的同时还附带角色自身的的得意属性，而按下○键更能发动最强的“无双奥义・皆传”。与《357》不同的是，无双极意并不能补满无双槽，而一旦按○键发动奥义，无论是否还有残余的练技槽，动作结束后无双极意状态都会解除，练技槽也彻底清空。





无双奥义

随着角色等级的提高，无双槽最多可达 3 条，当玩家攻击敌人或受到伤害时无双槽就会积蓄，攒满一条时按下○键即可发动无双技。根据发动状态的不同，无双还分为 4 种情况。值得一提的是本作按下○键后就是固定的无双动作，不需要一直按住，但也不能像系列前几作那样发动后再改用□ / △键自由组合展开攻击了。此外本作中不少老角色的无双也进行了微调，如风魔小太郎、立花宗茂的无双都更容易操控和命中了。

无双奥义：通常状态下的无双，没有附加效果。

无双秘奥义：红血状态下发动的无双，自带红莲属性，火焰能对敌人造成追加伤害。

无双最终奥义：即协力无双奥义，两名角色相邻身上出现红色“电流”效果时发动（联机的情况下要两人同时按下○键），除了威力更大外，还自带回复体力的效果。

无双奥义・皆传：在无双极意状态下发动的无双，要清空所有练技数，威力也是最大的。



特殊技

从 2 代开始引入的特殊技系统变化不大，每名角色都拥有各自的特技，涵盖强化自身、回复同伴、攻击敌人等丰富的效果。特殊技型角色更是拥有两种特技，分别按 R 键配合□或△键发动，还可以进一步派生强化效果。不过部分角色的障壁类特技，如石田三成、直江兼续都有所调整，而竹中半兵卫、井伊直虎由于变成了神速攻击型，特殊技也减少为 1 种。

TIPS 发动无双极意时周围敌兵的动作都会变慢，但对敌将无效，系统倒计时也不会减缓。

角色姓名	特殊技
真田幸村	蓄力后发动强力的突进攻击，在 C 攻击后发动可缩短蓄力时间
前田庆次	抓起敌人进行投掷，被投掷的目标攻击力下降
织田信长	□提升武器的攻击力；△展开妖气防御障壁
明智光秀	进入架构状态，受到攻击会即刻发动反击
石川五右卫门	击倒敌人时容易掉落金钱
上杉谦信	获得毗沙门天的加护，攻击力上升、攻击范围扩大
阿市	回复同伴的体力，发动成功时自身的无双槽回复
阿国	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
女忍者	隐藏身形并提升攻击力
杂贺孙市	用步枪进行连射，按住按键可配合摇杆移动
武田信玄	□抓起敌人进行投掷，被投掷的目标气绝；△提升自身的能力值
伊达政宗	用手枪进行连射，按住按键可配合摇杆移动
浓姬	□在地面设置触爆型炸弹，等级提升后数量增多；△令周围的异性气绝并吸收无双槽
服部半藏	放出分身展开连携攻击
森兰丸	攻击力、攻击速度上升，但防御力下降
羽柴秀吉	击倒敌人时容易掉落金钱
今川义元	倒在地上装死回复无双槽
本多忠胜	自报姓名回复无双槽，能弹飞触碰到的敌人
稻姬	□用弓箭进行连射，按住按键可配合摇杆移动；△攻击时发射的弓箭数量增多
德川家康	用大炮进行连射，按住按键可配合摇杆移动
石田三成	□在地面设置触爆型陷阱，等级提升后数量增多；△展开旋风防御障壁
浅井长政	至少有 1 条无双槽的情况下，所有的攻击都附带烈空属性
岛左近	□发动大范围的属性攻击，分为红莲、闪光、冻牙 3 种属性；△发动援护射击
岛津义弘	攻击力上升，但防御力下降，能弹飞触碰到的敌人
立花訚千代	提升武器的攻击力
直江兼续	□展开护符防御障壁；△制造令敌人行动迟缓的结界
宁宁	放出分身展开连续攻击
风魔小太郎	抓起敌人进行投掷，被投掷的目标防御力下降
宫本武藏	自报姓名回复无双槽
前田利家	攻击时发生风刃
长宗我部元亲	释放受到音波攻击就会爆裂的方块
加拉夏	□发动魔法攻击，分为红莲、冻牙和激光 3 种；△展开魔法防御障壁，攻击命中时有一定几率吸血
佐佐木小次郎	进入架构状态，受到攻击会即刻发动反击
柴田胜家	攻击时发生爆炸
加藤清正	蓄力后发动强力的旋转攻击，在 C 攻击后发动可缩短蓄力时间
黑田官兵卫	□增加妖气之球的数量；△制造吸收无双槽的结界
立花宗茂	强化防御性能，在防御时能按□键用盾牌发动反击
甲斐姬	自身周围喷出水柱攻击敌人
北条氏康	投掷烟幕弹，在烟幕区域中所有的攻击都附带红莲属性
竹中半兵卫	飞在空中，可进行高速移动
毛利元就	□攻击时发射的箭矢性能改变；△发射令敌人能力下降的箭矢
绫御前	回复同伴的体力并提升防御力，发动成功时自身的无双槽回复
福岛正则	发动挑衅，令敌人防御力下降但攻击力上升
藤堂高虎	至少有 1 条无双槽的情况下，所有的攻击都附带冻牙属性
井伊直虎	攻击力上升、攻击范围扩大
柳生宗矩	发动挑衅，受到攻击会即刻发动反击
真田信之	无双槽和练技槽的量发生交换（无双极意中也可发动）
大谷吉继	在空中设置触爆型陷阱
松永久秀	□制造令敌人行动迟缓的结界；△用炸弹自爆将敌人卷入爆炸中（自己也会损耗体力）
片仓小十郎	□攻击时发射的子弹性能改变；△强化防御性能，在防御时能按□键用盾牌发动反击
上杉景胜	受到敌人的攻击不会硬直
小早川隆景	提升自身与同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
小少将	自身周围发出光柱攻击敌人
岛津丰久	攻击力上升，但防御力下降
早川殿	□提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复；△强化毬攻击类招式
自创・刀	攻击力、攻击速度上升，但防御力下降
自创・枪	自报姓名回复无双槽，能弹飞触碰到的敌人
自创・薙刀	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
自创・大太刀	提升武器的攻击力
自创・双剑	至少有 1 条无双槽的情况下，所有的攻击都附带红莲和冻牙属性

TIPS 本文中对于几个纯假名角色的译名为——阿市（お市）、女忍者（くのいち）、宁宁（ねね）、加拉夏（ガラシャ）。

角色育成

本作中的角色成长同样是在战场上即时发生的，勋功槽（经验值）攒满后即可升级，除了提升各项基础能力外，战斗中也能得到体力、无双、练技全满的额外奖励。随着等级的提升，所能装备的道具数量也会追加，最大 8 个。当角色到达 50 级的等级上限后，装备带有“克己”技能的武器可以突破界限让能力值继续成长，各项基础能力值的作用如下。

体力：即 HP，角色所能承受的伤害量。
无双：最大可拥有 3 条无双槽。
攻击：影响对敌人造成的伤害。
防御：影响被敌人攻击时所受的伤害。
敏捷：影响移动速度的快慢。
马术：影响骑马作战时的攻击和防御。



除了等级外，本作还引入了熟练度的设定，角色的四种攻击类型——通常攻击、蓄力攻击、神速攻击、特殊技都有各自的熟练度，玩家在战斗中运用得越多，熟练度提升得越快。角色等级和熟练度等级共同影响角色招式的开放，熟练度升级后还可以令该种攻击的威力、攻击速度、攻击范围都得到强化，上限皆为 20 级。

道具与家宝

3 代的“携带道具”系统也沿用到了本作中，玩家可以自由选择想要使用的道具出战，在战斗的关键时刻按↓键发动以求在短时间内强化角色的战斗力。注意，每个一般道具在一场战斗中只能发动一次。与前作不同的是，道具先要从战场上击破敌将时掉落的道具箱中得到，不过每种都只需拿一次即可，重复获得时会自动转化为金钱。每名角色初期可以携带 3 个道具，随着等级的提升道具容量扩充至 8 个。以下是一般道具的效果说明。



道具名称	道具效果	Lv.1	Lv.2	Lv.3
团子	回复自身与周围同伴的体力	回复效果逐级提升		
活水杯	回复自身的无双槽	回复效果逐级提升		
黑漆太刀	30 秒内提升自身攻击力	50%	75%	100%
当世足具	60 秒内提升自身防御力	100%	150%	200%
战草鞋	一定时间内提升自身移动速度 50%	30 秒	60 秒	90 秒
蛭卷小太刀	一定时间内提升自身攻击速度 30%	60 秒	90 秒	120 秒
红莲刃	一定时间内自身的攻击附带红莲属性	60 秒	90 秒	120 秒
闪光刃	一定时间内自身的攻击附带闪光属性	60 秒	90 秒	120 秒
冻牙刃	一定时间内自身的攻击附带冻牙属性	60 秒	90 秒	120 秒
烈空刃	一定时间内自身的攻击附带烈空属性	60 秒	90 秒	120 秒
金刚刃	一定时间内自身的攻击附带金刚属性	60 秒	90 秒	120 秒
秘传之书	一定时间内练技槽不消耗	15 秒	30 秒	45 秒
勋功お守り	一定时间内击破敌人有 25% 几率掉落经验	120 秒	180 秒	240 秒
金运お守り	一定时间内击破敌人有 25% 几率掉落金钱	120 秒	180 秒	240 秒

TIPS 本作中角色的成长，获得的武器、道具情况在无双、模拟、流浪演武三大模式中都是共通的。



▲出现这种金光闪闪的道具箱就说明家宝到手了。

新增的“家宝”系统相当于特殊道具，其效果往往非常强劲，而且在战斗中使用过后只需等待一段冷却时间就能再次发动。不过家宝的获得方式较为特殊，其只能从特定的武将身上打出来，每种家宝的初始掉落率皆为 1%，用一般方法击破该武将一次，可以令掉落率累积增加 1%，即理论上要砍 99 次才有 100% 的掉落率。不过家宝都有一个“容易掉落”的条件，诸如用特定属性击破敌将、在自身攻击力上升的状态击破敌将等等。满足这种特定条件后再击破敌将，则能令掉落率累积增加 7%。

在每场战斗前的“合战情报”→“全武将”里可以按△键查看敌将身上家宝掉落的条件和几率，从而方便玩家选取一般道具来为掉宝创造对应的条件。只要掉落率累积到 40% 左右就可以在战斗中尝试用 S/L 大法来刷了。以下是所有家宝的效果说明。

家宝名称	家宝效果	目标敌将	容易掉落条件
六文钱	自身周围发出火柱攻击敌人	真田幸村	用杀阵击破
庆次道中日记	自身周围发出令敌人攻击力下降的冲击波	前田庆次	用无双奥义・皆传击破
天下布武印	展开障壁	织田信长	体力槽处在绿色状态时击破
爱宕百韵	30 秒内自身的攻击附带修罗属性	明智光秀	用闪光属性的攻击击破
千鸟香炉	120 秒内击破敌人时掉落的沙金有 50% 几率变成小判或千两箱	石川五右卫门	攻击速度上升的状态时击破
马上杯	45 秒内解除强化区域效果	上杉谦信	用无双奥义・皆传击破
小豆袋	回复同伴的体力，发动成功时自身的无双槽回复	阿市	用闪光属性的攻击击破
劝进帐	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复	阿国	攻击速度上升的状态时击破
忍术应义传	放出分身展开连续攻击	女忍者	移动速度上升的状态时击破
杂贺胴服	发动火枪援护射击	杂贺孙市	连击数在 100 以上时击破
风林火山旗	45 秒内解除强化区域效果	武田信玄	用无双极意状态的攻击击破
白装束	发动火枪援护射击	伊达政宗	用金刚属性的攻击击破
道三の小刀	自身周围发生爆炸令敌人气绝	浓姬	用冻牙属性的攻击击破
伊贺流忍术书	放出分身展开连携攻击	服部半藏	移动速度上升的状态时击破
金箔押色々威	攻击力、攻击速度上升，但防御力下降	森兰丸	攻击力上升的状态时击破
千成瓢箪	90 秒内击破敌人时掉落的沙金有 70% 几率变成小判或千两箱	羽柴秀吉	用金刚属性的攻击击破
今川假名目录	30 秒内无双槽不消耗	今川义元	攻击速度上升的状态时击破
鹿角胁立兜	自身周围发出令敌人硬直的冲击波	本多忠胜	用无双奥义・皆传击破
抚子发带	发动弓箭援护射击	稻姬	用烈空属性的攻击击破
初花肩冲	发生大炮援护射击	德川家康	用杀阵击破
三献茶	15 秒内解除强化区域效果	石田三成	体力槽处在绿色状态时击破
浅井一文字	至少有 1 条无双槽的情况下，所有的攻击都附带烈空属性	浅井长政	用杀阵击破
菊桐纹羽织	发动火枪援护射击	岛左近	连击数在 100 以上时击破
猫神绘马	攻击力上升，但防御力下降，能弹飞触碰到的敌人	岛津义弘	攻击力上升的状态时击破
道雪具足	攻击力上升、攻击范围扩大	立花訚千代	用杀阵击破
直江状	15 秒内解除强化区域效果	直江兼续	体力槽处在绿色状态时击破
太阁记	放出分身展开连续攻击	宁宁	移动速度上升的状态时击破
风魔血判状	放出分身展开连携攻击	风魔小太郎	移动速度上升的状态时击破
五轮书	自身周围发出令敌人硬直的冲击波	宫本武藏	用无双奥义・皆传击破
大典太光世	攻击时发生风刃	前田利家	用无双极意状态的攻击击破
牛丸	自身周围发出水柱攻击敌人	长宗我部元亲	用冻牙属性的攻击击破
金平糖	展开障壁	加拉夏	体力槽处在绿色状态时击破
钟捲流皆传	30 秒内自身的攻击附带修罗属性	佐佐木小次郎	用无双奥义・皆传击破
乙御前釜	攻击时发生爆炸	柴田胜家	用红莲属性的攻击击破
片肌脱胴具足	攻击时发生吸引敌人的龙卷风	加藤清正	用无双极意状态的攻击击破
银白檀涂兜	30 秒内解除强化区域效果	黑田官兵卫	用冻牙属性的攻击击破

TIPS 宫本武藏、佐佐木小次郎在无双演武模式中都不会作为敌人登场，想刷他们的家宝只有去流浪演武模式。

家宝名称	家宝效果	目标敌将	容易掉落条件
香道の熏物	90 秒内提升自身防御力 250%	立花宗茂	防御力上升状态时击破
缘切り笄	自身周围发出水柱攻击敌人	甲斐姬	用杀阵击破
北条虎印	发出烟幕，在烟幕中所有的攻击都附带红莲属性	北条氏康	用无双极意状态的攻击击破
镜饼	30 秒内解除强化区域效果	竹中半兵卫	用烈空属性的攻击击破
百万一心碑	周围落下令敌人防御力下降的箭矢	毛利元就	连击数在 100 以上时击破
上杉家文书	回复同伴的体力并提升防御力，发动成功时自身的无双槽回复	绫御前	用冻牙属性的攻击击破
日本号	发动挑衅，令敌人防御力下降但攻击力上升	福岛正则	用无双极意状态的攻击击破
三尺手拭	攻击附带冻牙属性，攻击范围扩大	藤堂高虎	用杀阵击破
朱漆涂桶侧胴具足	攻击力上升、攻击范围扩大	井伊直虎	用烈空属性的攻击击破
兵法家传书	30 秒内自身的攻击附带修罗属性	柳生宗矩	用无双奥义・皆传击破
真田军旗	60 秒内攻击命中时的连击数 +1	真田信之	连击数在 100 以上时击破
纸甲胄	30 秒内解除强化区域效果	大谷吉继	连击数在 100 以上时击破
平蜘蛛釜	自身周围发生爆炸攻击敌人	松永久秀	用红莲属性的攻击击破
潮风	15 秒内解除强化区域效果	片仓小十郎	防御力上升状态时击破
御手选三十五腰	受到敌人的攻击不会硬直	上杉景胜	用无双极意状态的攻击击破
誓いの三矢	提升自身与同伴的能力值	小早川隆景	用烈空属性的攻击击破
日伞	自身周围发出光柱攻击敌人	小少将	用闪光属性的攻击击破
猩々绯の阵羽织	攻击力上升，但防御力下降	岛津丰久	攻击力上升状态时击破
幻庵おほへ书	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复	早川殿	用冻牙属性的攻击击破



武器特性

本作中每名角色都只有一般武器和秘藏武器两种造型，而且一般武器也不再像前作那样有通常、速度、力量之分。故同一角色的所有一般武器的基础值都是一样的，具体性能的区别取决于武器上附带的技能。每把武器最多能附带 8 种技能，每种技能最高等级为 5，等级越高，效果自然就越好。由于本作中属性也是归在技能里的，再加上不能自由锻造武器，故想要有好武器就得靠老方法——去高难度的关卡刷了。

以下是本作中所有武器技能的效果（特典属性“夜叉”不在其中），技能还有红、绿、青、黄的类型之分，具体跟武器强化有关（后文详述）。



技能一览

技能	效果
猛攻	武器的攻击力上升
勇猛	对敌将造成的伤害增加
神击	无双奥义的威力上升
波击	射击、冲击波的威力上升
风击	攻击范围扩大
破天	对浮空敌人的伤害增加
迅闪	神速攻击威力上升，不会被敌将弹开
真髓	无双极意状态的攻击威力上升
怒发	攻击时无双槽的回复量增加
明镜	无双极意的效果时间延长

技能	效果
坚守	自身的防御力上升
不动	受到攻击时不容易出现硬直
灭流	敌方属性效果减轻
波断	敌方射击、冲击波的伤害减轻
坚忍	敌将造成的伤害减轻
不拔	濒死时练技槽徐徐回复
背水	濒死时攻击力、防御力上升
斗志	受到攻击时无双槽的回复量增加
斗魂	受到攻击时练技槽回复
再临	体力耗尽时有一次复活机会
俊敏	自身的敏捷性上升
破竹	每击破 100 人体力回复
红莲	攻击时出现火炎，对敌人造成持续伤害
闪光	攻击时出现雷击，对周围的敌人造成连锁伤害
冻牙	攻击时出现冰块，有一定几率冻住敌人中断其行动
烈空	攻击时出现风刃，能无视防御造成追加伤害
金刚	攻击时出现岩石，令敌人气绝并造成追加伤害
修罗	攻击时有一定几率一击杀死敌兵，对敌将造成追加伤害
快进	每击破 100 人无双槽回复一定量
觉醒	练技槽处在最大值时，无双槽徐徐回复
骑战	自身的马术上升
练骑	骑马时的行动强化
药活	体力回复时的回复量增加
目利	得到好武器的几率提高

TIPS 在战场上达成千人斩可以获得一定时间内攻击力、防御力、移动速度、攻击速度上升且练技槽不减的强劲特效。

技能	效果
真眼	得到道具的几率提高
收集	得到技能珠的几率提高
百练	熟练度更容易成长，有利攻击造成的伤害增加
骑神	骑马时练技槽徐徐回复
灵验	道具的效果时间延长
克己	升级时能突破界限成长，并在一定时间内提升全部能力

注：加粗红色字体的为稀有技能。

强化炼金

在战场上可以得到不同颜色的技能珠，把不需要的武器解体后也可以得到其附带技能所对应颜色的技能珠。技能珠共分为赤珠、绿珠、青珠、黄珠、真红珠、深绿珠、群青珠、萌黄珠 8 种 (后 4 种为上级珠)，在杂货店 (よろず屋) 中可以用作以下三种功能。

解除封印：部分武器在得到时会有带“？”的不明技能，只能看到其颜色。选择“武器锻工”用 1 颗对应颜色的上级珠就能够解除封印，开启该技能。封印中开出稀有技能的几率较高，玩家也可以事先用 S/L 大法免得浪费技能珠。

强化锻工：当武器附带的技能还有空格时，选择“武器锻工”就可以用对应颜色的技能珠、并支付一定的金钱提升技能的等级。2 ~ 4 级使用下级珠即可，第 5 级必须要用上级珠才能升级。

技能珠交换：将更容易得到的下级珠转换为对应颜色的上级珠，兑换比皆为 10 : 1。

除了以上三种作用外，杂货店还可以进行“武器炼金”，免费将一名角色的武器炼金成为其他角色的武器。武器的种类发生改变，但其上附带的技能全部都会保留，只不过技能等级会强制降为 1，需要重新强化。







关卡开放：本作的无双演武并不是像以前那样按角色划分，而是采用了势力章节的形式，少数战斗还有对立阵营之分。每个关卡都有不同的备选出战角色，选择不同的角色可以触发的战前、战后事件也会有所差异。九州 ~ 东北 10 个地方篇属于前半段，完成其中的任一章节都能看到 ED1，而天下统一和真田之章则是后半段，完成后除了能看到 ED2 之外，还能令九州、中国、上杉、关东、东北 5 个章节各追加一个关卡。以下是各章节的开放条件。

势力章节	开放条件
九州之章	完成“中国之章”
中国之章	初期开启
四国之章	完成“中国之章”
近畿之章	完成“织田之章”
织田之章	初期开启
德川之章	完成“武田之章”
武田之章	初期开启
上杉之章	完成“关东之章”
关东之章	初期开启
东北之章	完成“关东之章”
天下统一之章	完成“织田之章”和“武田之章”
真田之章	完成“织田之章”和“武田之章”

TIPS 武器带有“克己”技能，在战场上每次升级都能获得千人斩时的特效，结合道具“勋功お守り”，技能“灵验”、“真髓”等能够衍生出极意流打法。

角色开放：除了初期的 18 名角色外，完成新人登场的关卡就可以让他们在模拟演武中得以自由使用，不过有 5 个在无双演武中无法使用的角色较为特殊，分别是——今川义元在完成“德川之章·桶狭间の战い”后解锁；石川五右卫门、阿国需在流浪演武模式完成首战“阿国救出战”后方能解锁；宫本武藏、佐佐木小次郎同样是在流浪演武模式，完成次战“×× 仕合”后即可解锁（×× 与开始游戏时选择的地区对应）。

下文攻略主要介绍个关卡的胜负条件和任务情况，为了方便玩家们刷取家宝以及达成“全战斗全角色过关”的奖杯条件，每个关卡能出战和会遇到的无双武将都将列出。建议玩家们在第一次游戏时不要关闭任务演出，先熟悉战役的流程和任务的触发情况，等再次挑战时再精心布局，想一次就达成全任务是几乎不可能的（部分 BONUS 任务限制角色，甚至还有相互冲突的）。由于 BONUS 任务都有一些特定的触发条件，比较容易遗漏，玩家们务必记牢其具体的触发时机和要点，当地图上出现援军信息时，要积极确认其是否与任务有关。多个任务同时进行时，优先完成限时型的和 BONUS 任务，这样才能尽早拿到“关卡任务达成率 100%”的奖杯。



耳川の战い

● 难度 3 ★

出战角色：岛津丰久、岛津义弘
登场敌将：立花宗茂、立花訚千代
胜利条件：击破高桥绍运
败北条件：岛津义久或岛津家久败走；（变更后）岛津岁久败走

任务名称	达成条件	备注
逆转の序章	击破佐伯惟教	–
高城防卫战	击破木付镇秀、宗像镇续，防卫高城	–
黑い积荷	阻止荷驮兵到达大友中央砦	–
国崩し	击破田原亲贯，阻止国崩炮击	–
覆す一手	击破立花宗茂	–
雷神进军	击破立花訚千代	–
即座に迎击	阻止斋藤镇实接近岛津义久	【BONUS– 金钱】开战后接近斋藤镇实时触发
武器库を夺え	击破田原亲贤	【BONUS– 武器】国崩弹药耗尽后西北武器库开门，入侵武器库时触发
耐え粘る	阻止田北镇周接近岛津义久	【BONUS– 武器】立花宗茂从大友东南砦出现后，田北镇周从其西侧的诘所登场，接近他时触发
若さと势い	2 分钟内用岛津丰久击破 100 名敌兵	【BONUS– 金钱】操作角色中有岛津丰久，诱敌作战开始后用他接近岛津义久时触发

冲田畷の战い

● 难度 4 ★

出战角色：岛津丰久、岛津义弘
登场敌将：毛利元就、小早川隆景
胜利条件：击破龙造寺隆信
败北条件：岛津家久或有马晴信败走

任务名称	达成条件	备注
布阵	击破后藤家信、江上家种，压制海手砦	–
钓りの序章	引诱龙造寺康房、小河信俊到达湿地带	–
引き波	护送伊集院忠栋、山田有信到达岛津本阵	–
谋神の告げ口	阻止毛利元就、锅岛直茂的合流	建议在完成“引き波”的同时就派人在海手砦提前站位
海手への刺客	击破小早川隆景，阻止岛津彰久败走	–
空铁炮	击破大村纯忠，援护有马晴信	【BONUS– 金钱】开战后接近位于南侧的大村纯忠时触发
山手を守れ	击破石井信易，阻止新纳忠元败走	【BONUS– 金钱】“钓りの序章”发生后石井信易从山手砦诘所登场，接近他时触发
隆信の苛立ち	阻止木下昌直、执行种兼入侵有马本阵	【BONUS– 武器】锅岛直茂阻止龙造寺隆信出阵的对话后，二将从正南诘所登场，接近他们时触发。建议在毛利父子登场时就提前走位
龙造寺四天王	2 分钟内击破江里口信常等 4 将	【BONUS– 武器】敌方本阵开门后，引诱龙造寺隆信到达湿地带，伏兵出现时触发

岩屋城・立花山城の战い

● 难度 5 ★

出战角色：岛津丰久、岛津义弘
登场敌将：立花宗茂、立花訚千代、小早川隆景
胜利条件：击破高桥绍运；（变更后追加）击破立花宗茂
败北条件：岛津义弘或岛津忠长败走



TIPS 本作的军马都是在杂货店购入的，马匹随着关卡完成度逐步解锁。买入全部军马后到流浪演武模式，出入几次杂货店就会出现“松风”。

任务名称	达成条件	备注
绪战	击破守护南砦西门的伊藤惣右卫门	–
死する覚悟	击破藤内重胜、福田民部少辅	–
风を追う	阻止立花宗茂到达退却地点	–
尸を越えて	击破村山刑部等 4 将	–
立花四天王	击破由布惟信等 4 将	–
遮る敌	击破北原种兴	【BONUS– 金钱】敌方用落石阻挡道路后，入侵北原种兴所在的岩屋城南砦时触发
战国の华	阻止立花訚千代到达岩屋城	【BONUS– 武器】我方入侵岩屋城并击破任意敌将后，立花訚千代开始进军，接近她时触发
呜呼壮烈	阻止小早川隆景、小早川秀包接近岛津忠长	【BONUS– 金钱】我方入侵立花山城后，二将从中央诘所登场，接近他们时触发
鬼の居ぬ间に	用无双奥义击破高桥绍运	【BONUS– 武器】岛津义弘下令全军突击岩屋城后，快速到达天守时触发

柳川の战い



出战角色：立花訚千代、立花宗茂、岛津义弘
登场敌将：黑田官兵卫、加藤清正
胜利条件：击破黑田官兵卫、锅岛直茂
败北条件：立花宗茂、岛津义弘或立花直次败走

任务名称	达成条件	备注
矢留砦夺取	击破村田吉次、吉田长利，压制矢留砦	–
道を切り开け	在一之关、二之关大门开启前护卫工作部队	–
酒见砦夺取	击破锅岛胜茂、锅岛忠茂，压制酒见砦	–
补给确保	压制战场中央的 4 个诘所	–
胜利の风を呼ぶ	击破锅岛直茂，压制锅岛本阵	–
救援要请	护送传令队长到达目的地	【BONUS– 武器】酒见砦开门、我方传令队长登场后，石井茂清、石井茂成从我方本阵西北的诘所出现，接近他们时触发
酒见砦防卫	击破井上之房、黑田直之，阻止小野镇幸败走	【BONUS– 金钱】敌方援军出现后二将从西北诘所登场，接近他们时触发
矢留砦防卫	击破母里太兵卫、栗山利安，阻止由布惟信败走	【BONUS– 金钱】敌方援军出现后二将从东侧诘所登场，接近他们时触发
急袭阻止	阻止锅岛茂里、锅岛茂贤入侵立花本阵	【BONUS– 武器】锅岛本阵开门后二将从本阵诘所登场，接近他们时触发





中国之章

严岛合战



出战角色：小早川隆景、毛利元就
登场敌将：阿国
胜利条件：击破陶晴贤
败北条件：毛利元就或毛利隆元败走

任务名称	达成条件	备注
严岛神社夺取	击破柿并隆正等 4 将	–
宫尾城夺还	不击破其他武将的前提下，击破白井贤胤	–
宫尾城を死守せよ	阻止大和兴武等 2 将入侵宫尾城	–
旧友を讨つ	击破弘中隆包	–
息子も奋斗	击破弘中隆助，突破中央砦	–
神社では お静かに	击破阿国	【BONUS– 武器】阿国从严岛神社西南的诘所登场后，接近她时触发
さらなる混乱へ	1 分钟内击破野上房忠	【BONUS– 武器】提示毛利军发现在严岛神社周边警戒的野上房忠后，接近他时触发
陶晴贤、血迷う	2 分钟内击破 100 名敌兵	【BONUS– 金钱】“宫尾城を死守せよ”发生后宇贺岛忠重从东北诘所登场，接近他时触发
舍て身の突击	击破三浦房清	【BONUS– 金钱】“旧友を讨つ”发生后三浦房清从中央诘所登场，接近他时触发

英贺合战



出战角色：小早川隆景、毛利元就
登场敌将：羽柴秀吉、竹中半兵卫、黑田官兵卫、明智光秀
胜利条件：击破羽柴秀吉
败北条件：毛利元就、小早川隆景或三木通秋败走

任务名称	达成条件	备注
船着场确保	3 分钟内击倒浦上宗景，确保船着场	–
奇袭への道	击倒堀秀政、佐久间信盛，突破东南砦东门	–
冷静な对处	协助吉川元春、宇喜多直家，击破荒木村重、高山重友	–
援护准备	阻止竹中半兵卫、明智光秀的合流	–
军师の责任	击破黑田官兵卫	–
御着城攻めへの布石	2 分钟内击破织田信忠、织田信雄、织田信孝	【BONUS– 金钱】东南砦东门开启前，接近任意一人时触发
策士の船	引诱九鬼嘉隆、羽柴秀长到达一之船	【BONUS– 金钱】敌方二之船到达后二将从南侧登场，接近他们时触发
半兵卫の焙烙兵	阻止焙烙兵入侵英贺城	【BONUS– 武器】竹中半兵卫指示焙烙兵登场后，接近任意焙烙兵时触发
民への优しさ	不击破民兵的前提下，击破黑田职隆	【BONUS– 武器】操作角色中有毛利元就或小早川隆景，北砦开门后接近明智光秀身后的守备头时触发

TIPS 无双演武模式的关卡过关后会出现银色 Clear 字样，而以全角色过关，并完成所有战场任务（不需要一次性完成）会变成金色 Clear。

上月城の战い



出战角色： 小早川隆景、毛利元就
登场敌将： 黑田官兵卫、竹中半兵卫、石田三成、加藤清正、福岛正则、前田利家、宁宁
胜利条件： 击破尼子生久；（变更后追加）击破黑田官兵卫
败北条件： 毛利元就败走；（变更后追加）毛利辉元败走

任务名称	达成条件	备注
上月城西砦攻略	在西砦外击破龟井兹矩、津森幸俊	-
上月城南砦攻略	在南砦外击破神西元通、立原久纲	-
上月城北砦攻略	击破尼子通久、尼子氏久，压制北砦	-
一番手柄	阻止加藤清正、福岛正则入侵西砦	-
半兵卫を击破	击破竹中半兵卫	-
兵粮番	击破山中鹿介	【BONUS- 武器】入侵东侧的兵粮库时触发
利家出击	击破前田利家	【BONUS- 金钱】加藤清正或福岛正则受到一定伤害后，前田利家从东南诘所登场，接近他时触发
三成撤退	阻止石田三成到达退却地点	【BONUS- 武器】织田军开始撤退后，接近石田三成时触发
ねねの奇袭	阻止宁宁接近毛利辉元	【BONUS- 金钱】宁宁从西北诘所登场后，接近她时触发

备中高松城の战い

难度 5 ★

出战角色： 小早川隆景、毛利元就
登场敌将： 羽柴秀吉、黑田官兵卫、石田三成、大谷吉继、加藤清正、福岛正则、宁宁
胜利条件： 击破羽柴秀吉
败北条件： 毛利元就、小早川隆景、毛利辉元或清水宗治败走

任务名称	达成条件	备注
本阵确保	引诱福岛正则到达林道，援护毛利辉元到达堤防前砦	-
包围构筑	击破加藤嘉明、木下备中，压制东南砦	-
ねね击破	击破宁宁	-
忠臣を守れ	阻止石田三成、大谷吉继接近清水宗治	-
本阵を守る军师	击破黑田官兵卫	-
情报を封ず	阻止桑山重晴、花房职秀到达东南砦	【BONUS- 武器】开战后接近二将时触发
中央砦突破	击破堀尾吉晴、生驹亲正，突破中央砦	【BONUS- 金钱】织田军各砦开门后，入侵中央砦时触发
南砦突破	击破堀秀政、中村一氏，突破南砦	【BONUS- 金钱】织田军各砦开门后，入侵南砦时触发
大将を守れ	阻止栗山利安、母里太兵卫入侵毛利本阵	【BONUS- 武器】织田军各砦开门后，二将会与焙烙军一起进军，接近他们时触发

石垣原の战い

难度 5 ★

出战角色： 黑田官兵卫、加藤清正
登场敌将： 立花訚千代、立花宗茂、岛津义弘
胜利条件： 击破大友义统；（变更后追加）击破立花宗茂、岛津义弘
败北条件： 黑田官兵卫或锅岛直茂败走

任务名称	达成条件	备注
兵粮库を守れ	1 分钟内破坏兵粮库周边的 10 处火源	目标是城墙外壁堆放的着火箱子
烟にまぎれて	击破宗像镇续、春日善八朗	-
訚千代出阵	击破立花訚千代，阻止母里太兵卫、久野次左卫门败走	-
空城计	击破吉弘统幸、岐部玄达	-
九州の勇を讨つ	3 分钟内击破立花宗茂、岛津义弘	-
东南砦制压	击破笕利右卫门，压制东南砦	【BONUS- 金钱】入侵东南砦时触发
北砦制压	击破熊谷外记，压制北砦	【BONUS- 金钱】入侵北砦时触发
民を想う	到兵粮输送完成前，阻止民兵败走	【BONUS- 武器】完成“兵粮库を守れ”且我方 3 名民兵无败走，“空城计”发生后触发
情を操る	击破十时连贞、新纳忠元	【BONUS- 武器】立花宗茂和岛津义弘登场后，新纳忠元二将从西北诘所出现，接近他们即可触发（不要急着完成“九州の勇を讨つ”）
虎の猛り	用加藤清正击破立花直次、岛津忠恒	【BONUS- 金钱】操作角色中有加藤清正，二将从北侧诘所登场后，用清正接近他们时触发



四国之章

四万十川の战い

难度 3 ★

出战角色： 长宗我部元亲、明智光秀、加拉夏
登场敌将： 小少将、立花宗茂、立花訚千代
胜利条件： 击破一条兼定
败北条件： 长宗我部元亲、福留仪重或吉良亲贞败走

任务名称	达成条件	备注
弓矢の妨害	2 分钟内击破所有的弓兵长	需要先打坏橹弓兵长才会掉下来
本队援护	击破一万田鉴实、一万田镇实	-
南の要・訚千代	击破立花訚千代，阻止福留仪种败走	-
北の要・宗茂	击破立花宗茂，阻止香宗我部亲泰败走	-
中村城の危机	阻止小少将、渡边教忠、江口玄蕃入侵中村城	-
南の妨害	击破吉弘统幸，援护别动队	【BONUS- 金钱】我方别动队再次进军后，吉弘统幸从东南诘所登场，接近他时触发
南の伏兵	阻止臼杵鉴速、内田镇家接近福留仪重	【BONUS- 武器】长宗我部元亲提示南侧还有敌人后，接近诘所发现伏兵时触发
风神雷神の亲心	2 分钟内击破立花道雪、高桥绍运	【BONUS- 武器】“南の要・訚千代”、“北の要・宗茂”发生后，迅速削减訚千代或宗茂的体力即可触发
凄绝な力	2 分钟内击破 300 名敌兵	【BONUS- 金钱】操作角色中有长宗我部元亲，一条本阵开门后，敌方援军出现时自动触发

TIPS 如果觉得战场任务的弹出提示影响游戏节奏，可以到“环境设定”→“ミッション演出”中关闭。

阿赞侵攻

难度 4 ★

出战角色： 长宗我部元亲、加拉夏、明智光秀
登场敌将： 石川五右卫门、柳生宗矩、小少将
胜利条件： 击破十河存保；（变更后追加）击破小少将
败北条件： 长宗我部元亲、长宗我部信亲、长宗我部吉亲败走

任务名称	达成条件	备注
西本阵の奇袭を防げ	击破 3 名敌将，防卫西本阵	-
东本阵の奇袭を防げ	击破 4 名敌将，防卫东本阵	-
诱惑に打ち胜て！	击破矢野虎村等 4 将	-
中央砦制压	击破宇奈濑兼久、镰田光仪、大寺松太辅	-
小少将の作战	阻止石川五右卫门、柳生宗矩入侵东本阵、西本阵	-
五右卫门の突击	击破石川五右卫门	【BONUS- 金钱】石川五右卫门第二次从我方西本阵附近的诘所登场，接近他时触发
小少将の诱惑	阻止小少将到达目标地点	【BONUS- 武器】小少将紧跟着石川五右卫门在同一诘所登场，接近她时触发
西砦制压	击破马诘三四郎，压制西砦	【BONUS- 金钱】击破十河存保后，入侵胜瑞城西砦时触发
魔性の奇袭	击破四宫光武、古川友则、高志清久，防卫东本阵	【BONUS- 武器】柳生宗矩和石川五右卫门同时登场后，三将从本阵附近的诘所出现，接近他们时触发
小少将の操り人形	击破芥川兵库介、北原义行	【BONUS- 金钱】小少将第二次登场且受到一定伤害后，二将从东北诘所出现时触发

伊予侵攻



出战角色： 长宗我部元亲、小少将、加拉夏
登场敌将： 毛利元就、小早川隆景
胜利条件： 击破毛利元就、河野通直
败北条件： 长宗我部元亲或小少将败走；（变更后追加）香宗我部亲泰败走

任务名称	达成条件	备注
强行突破	击破桂元澄、乃美宗胜，突破东之关	-
黑濑城侵入	击破所有的门守备头	-
亲子で奋斗	击破吉川元春、吉川元长	-
黑濑城死守	击破西园寺公广等 5 将，夺还黑濑城	-
黑幕击破	击破小早川隆景	-
腹が减っては战ができぬ	阻止所有的荷驮兵到达汤筑城	【BONUS- 武器】黑濑城开门后荷驮兵开始运输兵粮，接近他们时触发
色仕挂け・兄编	用小少将以无双奥义击破大野直昌	【BONUS- 金钱】操作角色中有小少将，中央砦开门后自动触发
色仕挂け・弟编	用小少将以无双奥义击破大野直之	【BONUS- 金钱】操作角色中有小少将，完成“色仕挂け・兄编”后用她接近大野直之时触发
进击の毛利军	击破宍户元孝，阻止毛利军的进军	【BONUS- 金钱】毛利军增援到来后，宍户元孝从黑濑城东南的诘所登场，接近他时触发
周到なる毛利军	击破所有的隐密	【BONUS- 武器】击破河野通直后西南的大门开启，在毛利本阵东北散落着三个米俵，靠近后隐密就会现身并触发任务

引田の战い

难度 5 ★

出战角色： 长宗我部元亲、小少将、加拉夏、柳生宗矩
登场敌将： 石田三成、宁宁、福岛正则、加藤清正、大谷吉继
胜利条件： 击破石田三成
败北条件： 长宗我部元亲或小少将败走

任务名称	达成条件	备注
水军现る	击破九鬼嘉隆、胁坂安治	-
度重なる增援	击破仙石勘解由、森权平，阻止香川信景、大西赖包败走	-
小少将の转机	击破福岛正则	-
虎丸城夺还	击破加藤清正，压制虎丸城	-
十河城夺还	击破宁宁、十河存之，压制十河城	-
友のために	击破大谷吉继	-
一の船制压	击破山内一丰和所有的盾兵，压制一之船	【BONUS- 武器】入侵一之船时触发
二の船制压	击破十河存保和所有的力士，压制二之船	【BONUS- 武器】入侵二之船时触发
师匠に续け	2 分钟内用加拉夏击破 300 名敌兵	【BONUS- 金钱】操作角色中有加拉夏，压制虎丸城后自动触发
小少将の危机	击破所有的忍者队长，阻止小少将败走	【BONUS- 金钱】操作角色中没有小少将，十河城开门后，城西南的诘所出现忍者队长围攻小少将时触发
忍者の奇袭	击破所有的忍者队长	【BONUS- 金钱】操作角色中有小少将，用她接近十河城西南诘所出现的忍者队长时触发，与“小少将の危机”不能共存

近畿之章

观音寺城の战い



出战角色： 大谷吉继、藤堂高虎、浅井长政、阿市
登场敌将： 柳生宗矩、小少将、松永久秀、石川五右卫门
胜利条件： 击破六角义贤、六角义治、六角义定；（变更后追加）击破松永久秀
败北条件： 织田信长或浅井长政败走

任务名称	达成条件	备注
织田军本阵救出	击破吉田重政、进藤贤盛	-
和田山城攻め	击破六角义定，压制和田山城	-
信长を狙う大恶党	阻止松永久秀接近织田信长	-
迎击部队进军	击破柳生宗矩、小少将，救出明智光秀、丹羽长秀	-
西砦の稻叶一铁	击破平井定武，救出稻叶一铁	【BONUS- 金钱】入侵和田山城西砦时触发
箕作城西砦の森可成	击破小仓实房，救出森可成	【BONUS- 金钱】入侵箕作城西砦时触发
观音寺南砦の柴田胜家	击破田中吉政、布施公雄，救出柴田胜家	【BONUS- 武器】入侵观音寺南砦时触发
空き巢	阻止石川五右卫门与力士接近织田信长	【BONUS- 武器】压制观音寺城或箕作城任一方面，松永久秀再度登场后，石川五右卫门会从东侧诘所出现，接近他时触发

战国无双 4

金ヶ崎撤退战



出战角色： 大谷吉继、藤堂高虎、浅井长政、阿市
登场敌将： 羽柴秀吉、前田庆次、前田利家、柴田胜家、松永久秀、德川家康、竹中半兵卫、浓姬、本多忠胜
胜利条件： 击破羽柴秀吉
败北条件： 浅井长政败走，或敌将到达退却地点 8 人以上

任务名称	达成条件	备注
一番队の退却	阻止可儿才藏、池田盛正到达退却地点	–
二番队の退却	阻止织田信忠、佐佐成政到达退却地点	–
三番队の退却	阻止松永久秀、森可成、蜂须贺小六到达退却地点	–
四番队の退却	阻止丹羽长秀等 4 将到达退却地点	–
五番队の退却	阻止泷川一益等 4 将到达退却地点	–
私と战うというのですか	用阿市击破柴田胜家	【BONUS- 金钱】操作角色中有阿市，用她接近柴田胜家时触发
敌歼灭	阻止所有的敌将到达退却地点	【BONUS- 金钱】在德川家康和竹中半兵卫登场前没有放跑一个敌将，二将出现时自动触发。要求玩家有一匹快马和较高的杀敌效率
忠胜が鬼	击破本多忠胜	【BONUS- 武器】虽然战斗提示避开前田利家和前田庆次，但只要在浓姬登场前击破二将，本多忠胜就会登场，接近他时触发
家康の威光	用藤堂高虎击破德川家康	【BONUS- 武器】操作角色中有藤堂高虎，用他接近德川家康时触发

姉川の战い



出战角色： 浅井长政、阿市、藤堂高虎、大谷吉继
登场敌将： 织田信长、德川家康、羽柴秀吉、柴田胜家、稻姬、本多忠胜、井伊直虎、服部半藏、明智光秀
胜利条件： 击破织田信长、德川家康
败北条件： 浅井久政或朝仓义景败走

任务名称	达成条件	备注
义兄上を攻める	击破坂井政尚、池田恒兴，突破前线	–
先锋を守れ	击破稻姬、齐藤利治，阻止矶野员昌败走	–
降ってくだされ	击破羽柴秀吉	–
臣がため	击破德川家康	–
织田动く	阻止明智光秀、柴田胜家入侵浅井本阵	–
长政の决意	2 分钟内用浅井长政击破 200 名敌兵	【BONUS- 金钱】操作角色中有浅井长政，开战后自动触发
朝仓救援	击破鸟居元忠、渡边守纲，阻止朝仓景健败走	【BONUS- 金钱】二将开始进军后，接近他们时触发。建议开战就直接进入他们所在的城砦
直虎突击	击破井伊直虎	【BONUS- 金钱】井伊直虎出阵后，在其入侵朝仓本阵前接近她便能触发
盾とならん	击破本多忠胜	【BONUS- 武器】本多忠胜出阵后，虽然战斗提示避开他直取德川家康，但只要给忠胜造成一定伤害即可触发
影とならん	击破服部半藏	【BONUS- 武器】服部半藏潜伏在地图西侧的狭长山道上，他会在朝仓军向德川本阵进军时发动奇袭，只要在此之前接近他即可触发
三人众袭来	击破稻叶一铁、氏家卜全、安藤守就	【BONUS- 金钱】美浓三人众会与明智光秀同时登场，接近任意一人时触发

小谷城の战い



出战角色： 大谷吉继、藤堂高虎、阿市
登场敌将： 柴田胜家、前田利家、浓姬、森兰丸、竹中半兵卫、宁宁、明智光秀、羽柴秀吉
胜利条件： 击破所有的敌将；（变更后）到达脱出地点
败北条件： 浅井长政败走

任务名称	达成条件	备注
味方が交战中	击破丹羽长秀、安藤守就、堀秀政，救出雨森清贞等 3 将	–
狼藉者がやってくる・壹	阻止柴田胜家、前田利家接近浅井长政	–
狼藉者がやってくる・贰	阻止浓姬、森兰丸接近浅井长政	–
小天守阁での战い	击破竹中半兵卫、佐佐成政	–
光秀を倒せ	击破明智光秀	–
地下道の战い	击破蒲生氏乡等 4 将，确保脱出地点	–
且元を救え	击破泷川一益，救出片桐且元	【BONUS- 金钱】泷川一益开始进军后，接近他时触发
ねねの强袭	击破宁宁的本体	【BONUS- 武器】宁宁与两个分身登场时自动触发。在两个“狼藉者がやってくる”任务中都没有让敌将接近浅井长政的话，宁宁才会在明智光秀登场前出现
久正を救え	击破氏家直昌，救出浅井久政	【BONUS- 金钱】氏家直昌登场后，接近他时触发
纲亲を救え	击破织田信忠，救出海北纲亲	【BONUS- 金钱】织田信忠登场后，接近他时触发
秀吉击破	击破羽柴秀吉	【BONUS- 武器】蒲生氏乡等将登场后，羽柴秀吉会从东北诘所出现，接近他时触发



TIPS 无双演武模式选人界面时的“笑脸”图标表明两人间有特殊关系，组队出战时的口号会有所不同，在战场中相遇也会有特殊对话。

德川之章

桶狭间の战い

难度 3 ★

出战角色： 德川家康、井伊直虎、服部半藏、本多忠胜
登场敌将： 前田庆次、前田利家、柴田胜家、浓姬、阿市、羽柴秀吉
胜利条件： 击破织田信长；（变更后）击破羽柴秀吉
败北条件： 今川义元或德川家康败走；（变更后追加）我方武将败走 5 人以上

任务名称	达成条件	备注
尾张侵攻の要	护送荷驮兵到达大高城	–
织田军は寡兵	击破服部小平太、毛利良胜、梁田政纲	–
仇讨ち	击破池田恒兴等 4 将	–
危险を承知で	击破前田庆次	–
家康、愚直なり	击破柴田胜家、前田利家，救出冈部元信等 3 将	–
出击准备中	击破佐久间信辰、水野忠光、梶川高秀	【BONUS- 武器】接近西北诘所、发现织田伏兵时触发
义元样の元へ	用德川家康在 30 秒内赶到今川本阵	【BONUS- 金钱】操作角色中有德川家康，织田军奇袭时自动触发
一人たりとも见舍てない	击破岩室重休、林秀贞、河尻秀隆，救出本多忠真等 3 将	【BONUS- 金钱】中岛砦西门开启后，接近本多忠真三将时触发
大高城死守	阻止阿市、浓姬入侵大高城	【BONUS- 武器】阿市和浓姬从东南诘所登场后会向大高城进军，接近她们时触发

挂川城の战い



出战角色： 德川家康、服部半藏、本多忠胜、稻姬、井伊直虎
登场敌将： 北条氏康、甲斐姬、早川殿、风魔小太郎
胜利条件： 击破北条氏康、今川氏真
败北条件： 松平信康败走

任务名称	达成条件	备注
地下から侵入	击破清水康英等 5 将	–
寝返り欢迎	只击破敌视德川军的敌将	标记的 6 名敌将中不能击破松下之纲
总大将急袭	击破大道寺政繁等 6 将	–
氏真を利用	避开今川氏真，击破安部元真、冈部正纲	–
甲斐姬の奋斗	击破甲斐姬	–
早川殿の思い	击破早川殿	–
风魔の奇袭	1 分钟内击破风魔小太郎	【BONUS- 武器】风魔小太郎第一次从北侧诘所登场后会向松平信康进军，接近他时触发
半藏の暗跃	用服部半藏击破圩和氏续、山角定胜、远山纲景	【BONUS- 金钱】操作角色中有服部半藏，今川氏真所在的小天守开门后，让他利用忍道接近待机中的敌将时触发
家康の决意	阻止敌视德川军的敌将到达退却地点	【BONUS- 金钱】操作角色中有德川家康，挂川城三阶中央门开门、敌将开始退却时自动触发。标记的 4 名敌将中不能击破朝仓在重、铃木重时
主君のため	阻止今川氏真与朝比奈泰朝的合流	【BONUS- 武器】今川氏真在挂川城天守再次登场后，朝比奈泰朝从小天守的忍道附近的诘所出现，接近他时触发
混沌、再び	阻止风魔小太郎接近我方大将	【BONUS- 金钱】风魔小太郎第二次从西南的诘所登场，接近他时触发

姉川の战い



出战角色： 德川家康、本多忠胜、服部半藏、井伊直虎、稻姬
登场敌将： 浅井长政、阿市、藤堂高虎、大谷吉继
胜利条件： 击破浅井长政、朝仓义景
败北条件： 织田信长或德川家康败走

任务名称	达成条件	备注
活路を开く	击破山崎长德、河合吉统	–
十一段崩し	击破浅井长政、矶野员昌、浅井政澄	–
反击の狼烟	2 分钟内击破大谷吉继、压制西北砦	–
朝仓の绽び	击破沟江长逸、富田长繁	–
朝仓の最后	击破朝仓义景	–
浅井の若武者	击破藤堂高虎	–
织田军救出	1 分钟内击破阿市	【BONUS- 武器】浅井长政开始进兵后，阿市所在的砦门也会开启，接近她时触发
德川奋战	阻止真柄直隆、真柄直澄入侵德川本阵	【BONUS- 武器】"十一段崩し"发生后，二将从朝仓本阵南侧的诘所登场，接近他们时触发
谛めぬ浅井	阻止阿闭贞征、新庄直赖入侵织田本阵	【BONUS- 金钱】"朝仓の绽び"发生后，二将从浅井本阵南侧的诘所登场，接近他们时触发
信长暗杀阻止	用服部半藏击破远藤直经，阻止其接近织田本阵	【BONUS- 金钱】操作角色中有服部半藏，远藤直经撤退后立刻前往织田本阵周边的诘所，找到敌将时触发

三方ヶ原の战い



出战角色： 服部半藏、本多忠胜、稻姬、井伊直虎
登场敌将： 武田信玄、真田幸村、真田信之、女忍者、岛左近
胜利条件： 击破所有的敌将；（变更后）德川家康到达滨松城
败北条件： 德川家康败走

任务名称	达成条件	备注
三方ヶ原の激斗・壹	击破所有的骑马队长	–
三方ヶ原の激斗・贰	击破山县昌景等 5 将	–
危机的状况	护送德川家康到达中央砦	–
先回りして通せんぼ	2 分钟内击破女忍者	–
幸村突击	阻止真田幸村接近德川家康	–
执拗な武田军	击破内藤昌丰、武田信丰、原昌胤，护送德川家康到达追分桥	–
信之の问い	击破真田信之	–
潜む敌	击破三枝昌贞、小山田信茂	【BONUS- 金钱】入侵西砦、发现伏兵时触发
殿のため	用本多忠胜击破 3 名敌将	【BONUS- 金钱】操作角色中有本多忠胜，德川家康开始向滨松城撤退时自动触发
高みの见物	击破岛左近	【BONUS- 武器】德川家康开始向滨松城撤退后，入侵东南砦时触发
虎、出阵	击破武田信玄	【BONUS- 武器】除了任务相关的目标外，其余的武田将领也需尽数击倒，待信玄说出"人是城、垣、堀"的名句后，武田本阵便会开门，接近他时触发任务。建议把"信之の问い"留到最后完成



武田之章

川中岛の战い



出战角色： 真田幸村、真田信之、武田信玄、女忍者、岛左近
登场敌将： 上杉谦信、绫御前、上杉景胜、直江兼续
胜利条件： 击破上杉谦信
败北条件： 武田信玄或高坂昌信败走

任务名称	达成条件	备注
山顶を目指せ	击破水原隆家、突破中央砦	－
上杉の次代の壁	击破上杉景胜、直江兼续	－
上杉军の殿	击破甘粕景持	－
通せんぼ	击破绫御前与所有的阴阳师，降下吊桥	－
八幡原包围网	击破任意 5 名敌将	－
进军援护	击破 200 名敌兵，援护我方进军	【BONUS- 金钱】操作角色中有真田幸村或真田信之，战场起雾时自动触发
海津城救援	击破上杉景虎、宇佐美定满、宇佐美实定，阻止其入侵海津城	【BONUS- 武器】海津城西门被破坏后，三将从城西南和正南的诘所出现，接近他们时触发
支えを挫く	击破直江景纲，压制善光寺	【BONUS- 武器】信玄提示善光寺囤积着上杉军的兵粮后，入侵西北的善光寺时触发
雌雄を决す	达成 100 连击的状态下击破上杉谦信	【BONUS- 金钱】操作角色中有武田信玄，上杉军本阵开门时自动触发

骏河侵攻



出战角色： 真田幸村、真田信之、武田信玄、女忍者、岛左近
登场敌将： 井伊直虎、早川殿、甲斐姬、风魔小太郎
胜利条件： 击破今川氏真；（变更后追加）击破北条氏康
败北条件： 武田胜赖败走；（变更后追加）今川氏真到达退却地点

任务名称	达成条件	备注
火の如く	2 分钟内击破 100 名敌兵	－
さらに烈火の如く	4 分钟内击破任意 3 名敌将	－
一将は得がたし	击破井伊直虎，阻止穴山信君败走	－
虎の焦躁	3 分钟内击破成田氏长、上田朝直、垪和康忠	－
守る乙女	击破早川殿	－
内通者を守れ	护送朝比奈信置到达山顶砦	【BONUS- 武器】朝比奈信置等三将投靠我方后，接近他触发
风魔の影	击破二曲轮猪助	【BONUS- 金钱】操作角色中有女忍者或岛左近，提示山顶有忍者的迹象后，立刻前往发现二曲轮猪助时触发
凶风を止めよ	击破风魔小太郎	【BONUS- 金钱】北条氏康率领增援登场后，风魔小太郎会从北条本阵西南的树林出现，接近他时触发
攻める乙女	阻止甲斐姬入侵中央北砦	【BONUS- 武器】北条氏康率领增援登场后，甲斐姬会从清见寺进军，接近她时触发

三方ヶ原の战い



出战角色： 真田幸村、真田信之、武田信玄、女忍者、岛左近
登场敌将： 德川家康、本多忠胜、稻姬、井伊直虎、服部半藏
胜利条件： 击破德川家康
败北条件： 武田信玄败走，或德川家康到达滨松城

任务名称	达成条件	备注
勇猛なる三河武士	击破井伊直虎等 5 名敌将	－
命に代えても	击破夏目吉信、鸟居忠广	－
立ちはだかる豪勇	2 分钟内击破本多忠胜，突破追分桥南门	－
最后の砦	击破稻姬	－
三河武士の意地	2 分钟内击破 100 名敌兵	【BONUS- 金钱】进入东侧区域、德川增援出现时自动触发
半藏の急袭	阻止服部半藏入侵武田本阵	【BONUS- 武器】服部半藏第一次会从东北诘所登场，接近他时触发
直虎の雪辱	击破井伊直虎，突破东南砦	【BONUS- 武器】井伊直虎第二次会从东南诘所登场，接近她时触发
影は何度でも	击破服部半藏	【BONUS- 金钱】服部半藏第二次会从正南的诘所登场，自动触发

长筱の战い



出战角色： 真田幸村、真田信之、女忍者、岛左近
登场敌将： 德川家康、森兰丸、浓姬、前田庆次、服部半藏、井伊直虎、羽柴秀吉、宁宁、黑田官兵卫
胜利条件： 击破织田信长；（变更后）我方全体武将到达退却地点；（变更后）到达东北砦
败北条件： 武田胜赖、真田信之或真田幸村败走；（变更后追加）我方武将败走 3 人以上

任务名称	达成条件	备注
风	3 分钟内击破浓姬、森兰丸	－
林	击破德川家康	－
火	击破前田庆次等 4 将，救援我方武将	－
山	在我方全员撤退前，阻止敌武将入侵东北砦	－
羽柴夫妇发见	击破羽柴秀吉、宁宁	【BONUS- 武器】在敌方增援登场前到达西南诘所，发现羽柴夫妇即可触发
兄弟の绊	发动协力无双奥义击破井伊直虎	【BONUS- 金钱】操作角色为真田幸村和真田信之，北砦开门井伊直虎进军后，接近她时触发
援护作战	3 分钟内压制 4 个诘所	【BONUS- 金钱】操作角色中有岛左近，敌方增援大量出现时自动触发
敌讨ち	击破服部半藏	【BONUS- 武器】服部半藏登场时会强制令马场信房等 3 将战死，接近他时触发



关东出兵



难度 3 ★

出战角色： 上杉景胜、直江兼续、上杉谦信、绫御前
登场敌将： 北条氏康、早川殿、甲斐姬、风魔小太郎、今川义元
胜利条件： 击破北条氏康
败北条件： 上杉谦信败走

任务名称	达成条件	备注
三の丸制压战・壹	击破足利义氏等 6 将	-
三の丸制压战・贰	击破 200 名敌兵	-
莲池制压战	击破上田宪定、松田宪秀	-
北条兄弟推参	击破北条三郎、北条氏照、北条氏邦	-
二の丸制压战	击破早川殿、甲斐姬	-
今川军の增援	阻止今川义元等 4 将入侵二之丸	-
调子に乘りすぎた	击破垪和康忠、笠原政尧、松田康长，阻止上杉宪政等 3 将败走	【BONUS- 武器】上杉宪政开始向三之丸西侧进军后，接近垪和康忠三将时触发
舍曲轮制压战	在北条高广、里见义弘到达舍曲轮之前，击破大道寺政繁、山角定胜	【BONUS- 金钱】上杉军援军出现并开始进军后，抢先入侵舍曲轮即可触发
军神たるゆえん	用上杉谦信在不受攻击的前提下击破所有的铁炮队长	【BONUS- 金钱】操作角色中有上杉谦信，用他到达东侧的莲池时触发。由于要求无伤，建议事先存档，或者发动 45 秒练技不减的道具用无双极意杀敌
母を守る	用上杉景胜击破风魔小太郎，阻止其接近绫御前	【BONUS- 金钱】操作角色中有上杉景胜，风魔会紧随着甲斐姬和早川殿在稍北一点的诘所登场，用景胜接近他时触发
父の期待に应えるために	阻止北条氏康、北条三郎的合流	【BONUS- 武器】本丸开门后北条三郎从中央偏南的诘所登场，接近他时触发

川中岛の战い



难度 4 ★

出战角色： 上杉景胜、直江兼续、上杉谦信、绫御前
登场敌将： 武田信玄、女忍者、岛左近、真田幸村、真田信之
胜利条件： 击破武田信玄
败北条件： 上杉谦信败走

任务名称	达成条件	备注
先阵を叩け	击破饭富虎昌、马场信房	-
斥候击破	阻止女忍者到达退却地点	-
隐秘行动	阻止岛左近、内藤昌丰入侵妻女山砦	-
副将と军师	击破守护武田本阵的武田信繁、山本勘助	-
若武者の觉悟	击破真田信之、小山田信茂，压制中央砦	-
增援を叩け	2 分钟内击破真田幸隆、相木昌朝	【BONUS- 金钱】战场起雾后二将从南侧诘所登场并向妻女山砦进军，接近他们时触发
补给路を确保せよ	击破山县昌景、迹部胜资，阻止善光寺的直江景纲败走	【BONUS- 武器】"斥候击破"发生后二将从北侧诘所登场并向善光寺进军，接近他们时触发
军神、驱ける	2 分钟内用上杉谦信入侵武田本阵	【BONUS- 金钱】操作角色中有上杉谦信，完成"副将と军师"后武田本阵开门时自动触发
真田を止めよ	击破真田幸村	【BONUS- 武器】武田信玄移动到海津城后真田幸村从中央诘所出现，接近他时触发
景虎救援	用绫御前击破岛左近、内藤昌丰，阻止上杉景虎败走	【BONUS- 金钱】操作角色中有绫御前，岛左近第二次登场时自动触发



手取川の战い



难度 5 ★

出战角色： 上杉景胜、直江兼续、上杉谦信、绫御前
登场敌将： 柴田胜家、羽柴秀吉、前田利家、前田庆次、明智光秀、织田信长、森兰丸、浓姬
胜利条件： 击破柴田胜家；（变更后追加）击破织田信长
败北条件： 上杉谦信或上杉景虎败走

任务名称	达成条件	备注
先锋を击破せよ	击破金森长近等 4 将，为水计做准备	-
退却命令	击破丹羽长秀、佐佐成政，阻止鬼小岛弥太郎、本庄繁长败走	-
魔王の手先	阻止森兰丸等 4 将入侵松任城、七尾城	-
景虎の穷地	击破前田庆次，阻止上杉景虎败走	-
义の突击	在我方武将败走前击破任意 5 名敌将	-
切磋琢磨せん	1 分钟内击破 100 名敌兵，鼓舞上杉景虎	【BONUS- 金钱】开战后接近上杉景虎时触发
光秀の明察	击破明智光秀	【BONUS- 金钱】明智光秀开始向中洲进军后，接近他时触发
秀吉の勘	击破羽柴秀吉	【BONUS- 金钱】羽柴秀吉开始向中洲进军后，接近他时触发
鬼柴田が军の魂	阻止前田利家到达织田本阵	【BONUS- 武器】森兰丸等开始进军后，前田利家会向织田本阵移动，接近他时触发
出会ってはいけない二人	击破浓姬	【BONUS- 金钱】操作角色中有绫御前，前田庆次开始进军后，浓姬会从中央诘所登场，用绫御前接近她时触发
魔王の黑铠	阻止织田信长到达退却地点	【BONUS- 武器】织田本阵开门、信长开始退却时自动触发

关东之章

御馆の乱



出战角色： 上杉景胜、直江兼续
登场敌将： 绫御前、风魔小太郎、伊达政宗、片仓小十郎、甲斐姬、早川殿
胜利条件： 击破上杉景虎
败北条件： 上杉景胜败走，或任意敌将到达春日山城本丸

任务名称	达成条件	备注
风魔を探せ！	击破风魔小太郎的本体	－
味方につけよ！	不击破武田胜赖的前提下，1 分钟内击破 100 名敌兵，令武田军成为我方	－
政宗を止めよ！	击破伊达政宗，阻止新发田重家败走	－
本丸死守	击破堀江宗亲等 3 将，阻止其入侵春日山城本丸	－
家族の绊	击破甲斐姬、早川殿	－
母子の绊	击破绫御前	－
进军阻止・壹	击破北条氏政、北条氏照、北条氏邦	【BONUS- 武器】春日山城三之丸开门后，接近位于西北的三将时触发
一难去って	击破柿崎晴家、桃井义孝，阻止新发田重家败走	【BONUS- 金钱】上杉景虎的增援到来后，二将从正南的诘所登场，接近他们时触发
进军阻止・贰	击破上杉景信、山本寺定长、山本寺景长	【BONUS- 武器】伊达军开始向春日山本丸进军后，接近位于东南的三将时触发
上杉の干として	2 分钟内用上杉景胜击破 200 名敌兵	【BONUS- 金钱】操作角色中有上杉景胜，“母子の绊”发生后用他进入东北御馆时触发

长谷堂の战い



出战角色： 上杉景胜、直江兼续、前田庆次、绫御前
登场敌将： 杂贺孙市、片仓小十郎、伊达政宗
胜利条件： 击破志村光安、鲑延秀纲；（变更后）我方所有武将到达西南砦；（变更后）击破伊达政宗
败北条件： 上杉景胜败走；（变更后追加）我方武将败走 3 人以上

任务名称	达成条件	备注
进军开始	击破里见民部，突破菅泽山南砦	－
最上军一扫	击破楯冈光直等 5 将	－
长谷堂城制压	击破志村光安、鲑延秀纲，压制长谷堂城	－
立ち上がれ兼续	阻止最上义康、氏家光氏、小国大膳入侵长谷堂城	－
退路を开け	击破杂贺孙市	－
菅泽山南砦を封锁せよ	2 分钟内击破伊达成实、留守政景，封锁菅泽山南砦	－
骑马铁炮队を击退せよ	击破所有的骑马铁炮队长	－
怪しい影	阻止所有的忍者队长到达退却地点	【BONUS- 武器】入侵清水义亲、草刈志摩初始位置北侧的城砦时触发
最上の进军を止めよ	击破最上义光	【BONUS- 金钱】最上・伊达联合军增援出现后，最上义光从东北诘所登场，接近他时触发
殿军の务め	2 分钟内击破 200 名敌兵	【BONUS- 金钱】操作角色中有直江兼续或前田庆次，上杉景胜从长谷堂城开始撤退时自动触发
智の小十郎	击破片仓小十郎	【BONUS- 武器】“菅泽山南砦を封锁せよ”结束后，片仓小十郎会开始进军，接近他时触发

关东防卫战



出战角色： 早川殿、甲斐姬、北条氏康、风魔小太郎
登场敌将： 上杉谦信、绫御前、上杉景胜、直江兼续
胜利条件： 击破上杉谦信、绫御前、上杉景胜
败北条件： 北条氏康或北条氏政败走

任务名称	达成条件	备注
たいそうな挨拶	击破上杉谦信	上杉谦信受到一定伤害后就会强制撤退
姉上、さすが！	击破直江景纲、北条高广、色部胜长，阻止北条三郎败走	－
莲池での战い	击破所有的阴阳师，夺还莲池	－
小峰曲轮での战い	4 分钟内击破上杉宪政、佐竹义重	－
上杉军总供给	阻止直江兼续等 5 将入侵本丸	－
舍曲轮での战い	击破由良成繁、本庄繁长，夺回舍曲轮	【BONUS- 金钱】入侵西南的舍曲轮时触发
诱い出せ	在小峰曲轮内击破佐野昌纲	【BONUS- 武器】各地大门开启后，接近西侧的佐野昌纲时触发
信赖厚き北条军	护送荷驮兵到达目标地点	【BONUS- 武器】进入东北区域时自动触发
当主同士	用北条氏康以无双奥义击破上杉谦信	【BONUS- 金钱】操作角色中有北条氏康，上杉谦信第二次登场后用氏康接近他时触发

远江防卫战



出战角色： 早川殿、井伊直虎、北条氏康、风魔小太郎、甲斐姬
登场敌将： 德川家康、本多忠胜、服部半藏、稻姬
胜利条件： 击破德川家康
败北条件： 北条氏康或今川氏真败走

任务名称	达成条件	备注
今川崩坏	击破投靠德川军的久能宗益、濑名氏俊	－
寝返りの余波	阻止松下之纲接近浅井政敏	－
北条家の意地	阻止鸟居元忠等 6 将入侵城内三阶层	－
半藏对氏真	阻止服部半藏接近今川氏真	－
家康の里をかけ	护送今川氏真到达目标地点	－
影の奇袭	1 分钟内击破安藤直次、菅沼贞景	【BONUS- 金钱】操作角色中有风魔小太郎，用他进入东南的小天守时自动触发（两名敌将最初在战场地图上不可见）
德川の焦り	击破酒井忠次、伊藤贞次	【BONUS- 金钱】在“北条家の意地”的过程中，两名敌将会从东、西两个诘所登场，接近他们时触发
刺客	击破所有的忍者队长	【BONUS- 武器】“半藏对氏真”的过程中，忍者队长在今川氏真附近出现时自动触发
直虎の思い	击破稻姬	【BONUS- 金钱】操作角色中有井伊直虎，德川军增援出现后稻姬从西侧诘所登场，用直虎接近她时触发
忠胜に挑战	击破本多忠胜	【BONUS- 武器】最初本多忠胜位于德川家康南侧，先不要靠近他，等渡边守纲等三将开始进军后，战斗提示避开忠胜、从北侧地道接近家康，此时直接从南侧接近忠胜，并给他造成一定伤害便可触发

骏河防卫战

难度 4 ★

出战角色： 早川殿、甲斐姬、北条氏康、井伊直虎、风魔小太郎
登场敌将： 武田信玄、真田信之、真田幸村、岛左近、女忍者
胜利条件： 今川氏真到达今川馆；（变更后）击破武田信玄
败北条件： 今川氏真或北条氏康败走

任务名称	达成条件	备注
今川家崩坏	击破濑名信辉、朝比奈信置	-
氏真を守れ	阻止山县昌景、内藤昌丰入侵中央砦	-
山道へ诱え	2 分钟内引诱真田幸村到达山道	-
高所を押さえろ	击破仁科盛信、真田昌辉、土屋昌次	-
本阵奇袭	避开武田军的城砦，3 分钟内从西侧洞穴入侵武田本阵	-
真田の切れ者	击破真田信之	-
不稳な砦	击破高坂甚内	【BONUS- 武器】入侵山县昌景初始位置东侧的城砦时触发
安全确保	击破穴山信君、小山田信茂	【BONUS- 金钱】北条氏政等三将出现后，接近西南的穴山信君二将时触发
乙女と忍び	击破女忍者	【BONUS- 金钱】操作角色中有甲斐姬或早川殿，“本阵奇袭”发生后女忍者会从正南的诘所登场，在其靠近今川氏真前接近就能触发
忠臣を倒せ	阻止武田信玄与岛左近的合流	【BONUS- 武器】中央北砦东门开启，武田信玄再次进军后，接近岛左近时触发

三曾垰の战い



出战角色： 早川殿、甲斐姬、北条氏康、风魔小太郎
登场敌将： 武田信玄、女忍者、真田幸村、真田信之、岛左近
胜利条件： 击破武田信玄
败北条件： 北条氏康、北条氏邦或北条氏照败走

任务名称	达成条件	备注
氏邦救出	击破山县昌景、小山田信茂，救出北条氏邦	-
その桥、渡るべからず	快速连续地击破女忍者的分身	击破第一个分身后需在 30 秒的倒数内击破第二个
氏照救出	击破武田胜赖、内藤昌丰，救出北条氏照	-
ただ枪にて应える	击破真田幸村	-
王道见届けるため	击破岛左近	-
退けぬ武田	阻止马场信房、仁科盛信入侵志田垰砦	【BONUS- 金钱】西北砦开门后二将开始进军，接近他们时触发
斗将の生还	援护北条纲成与北条氏照的合流	【BONUS- 武器】开战后接近位于北砦的北条纲成时触发
何度でも幸村の元へ	阻止女忍者与真田幸村的合流	【BONUS- 金钱】真田幸村出现后，女忍者从正南的诘所登场，接近她时触发
武田の结束	阻止真田信之、武田信廉到达东南砦	【BONUS- 武器】东南砦开门、真田信之二将开始进军后，接近他们时触发

忍城の战い



出战角色： 早川殿、甲斐姬、北条氏康、风魔小太郎
登场敌将： 石田三成、大谷吉继、真田幸村、真田信之、直江兼续、岛左近、上杉景胜
胜利条件： 击破石田三成
败北条件： 北条氏康、成田长亲或甲斐姬败走

任务名称	达成条件	备注
民を守れ	击破细川忠兴、加藤嘉明、胁坂安治，阻止民兵败走	-
民と共に	救援并护送各地的民兵到达堤防	-
流れを与えぬ	阻止大谷吉继到达工作地点	-
义の突进	阻止直江兼续、佐竹义宣到达西砦	-
军神の子	击破上杉景胜，突破南之关	-
左近の献身	击破岛左近	-
二将救援	击破池田辉政、浅野长政，阻止酒卷靭负、柴崎和泉守败走	【BONUS- 金钱】完成“民を守れ”砦门开启后，接近位于西侧的三将时触发
三将と共に	在酒卷靭负、正木丹波守、柴崎和泉守不败走的前提下获得胜利	【BONUS- 金钱】操作角色中有甲斐姬，“二将救援”完成后自动触发
新婚夫妇	阻止稻姬和真田信之的合流	【BONUS- 武器】女忍者登场后稻姬会从西侧的诘所出现，接近她或信之时触发（在此之前不要击破信之）
潜むくのいち	击破女忍者	【BONUS- 武器】女忍者从北条本阵南侧的诘所登场后，接近她时触发
关东に吹く风	用风魔小太郎阻止真田幸村入侵天守	【BONUS- 金钱】操作角色中有风魔小太郎，用他接近真田幸村时触发



人取桥の战い



出战角色： 伊达政宗、片仓小十郎
登场敌将： 直江兼续
胜利条件： 击破佐竹义重
败北条件： 伊达政宗、片仓小十郎或留守政景败走;（变更后追加）佐竹义重到达退却地点



战国无双 4

任务名称	达成条件	备注
桥上の激战	击破大内定纲、金上盛备	–
左月の仇	击破窪田十郎	–
本阵への突破口	击破所有的工作兵，阻止东砦东门被突破	–
不退转の铁壁	击破相马盛胤、相马义胤、水谷胤重，阻止伊达成实败走	–
逆转の策	不击破针生盛信的前提下，击破小野崎义昌	–
囮作战	2 分钟内用片仓小十郎击破 100 名敌兵	【BONUS- 金钱】操作角色中有片仓小十郎，“左月の仇”发生后自动触发
佐竹の猛将	击破真壁氏干、梶原政景	【BONUS- 金钱】“逆转の策”发生后二将从中央偏南的诘所登场，接近他们时触发
义の助太刀	阻止直江兼续、藤田信吉入侵伊达本阵	【BONUS- 武器】“逆转の策”发生后二将从北侧诘所登场，接近他们时触发。注意直江兼续骑马移动很快，建议提前卡位
退路を断つ	击破白川义亲，封锁退却地点	【BONUS- 武器】佐竹军开始退却后，白川义亲从西北诘所登场，接近他时触发

郡山合战



出战角色： 伊达政宗、片仓小十郎、杂贺孙市、前田庆次
登场敌将： 上杉景胜、直江兼续
胜利条件： 击破所有的敌将
败北条件： 伊达政宗或伊达成实败走

任务名称	达成条件	备注
三の丸制压	2 分钟内击破 200 名敌兵，压制小手森城三之丸	–
二の丸制压	2 分钟内击破佐竹义久、和田昭为、真壁氏干，压制小手森城二之丸	–
因缘の相手	击破佐竹义重，压制小手森城	–
小手森城包围	击破芦名义广等 4 将	–
最上军袭来	击破大崎义隆等 6 将	–
奥州の覇者へ	击破上杉景胜、直江兼续	–
最上军对策・壹	不击破大内定纲的前提下，击破 100 名敌兵	【BONUS- 武器】小十郎提示北方有可疑的动向后，接近大内定纲时触发
最上军对策・贰	护送黑脛巾组到达北砦	【BONUS- 金钱】完成“最上军对策・壹”后，忍者队从西北诘所出现时自动触发
上杉の影	阻止本庄繁长到达目标地点	【BONUS- 金钱】小十郎提示警戒南砦周边后本庄繁长开始移动，接近他时触发
无谋な特攻	用伊达政宗击破最上义光	【BONUS- 金钱】操作角色中有伊达政宗，用他接近最上义光时触发，与“政宗を守る”不能共存
政宗を守る	在伊达政宗的体力降至一半以下前，击破最上义光	【BONUS- 金钱】操作角色中没有伊达政宗，东北砦开门后政宗会受到挑衅向最上义光进军，接近他时触发
天下无双の奥州覇者	击破 300 名敌兵	【BONUS- 武器】最上军大批援兵出现后自动触发（在此之前不要击倒最上义光）

奥州仕置



出战角色： 伊达政宗、片仓小十郎、杂贺孙市、前田庆次
登场敌将： 石田三成、大谷吉继、真田信之、直江兼续、藤堂高虎、长宗我部元亲、岛津丰久、前田利家
胜利条件： 击破石田三成
败北条件： 伊达政宗或伊达成实败走

任务名称	达成条件	备注
所诠は寄せ集め	击破 200 名敌兵夺取湖西砦	–
地方の意地	击破岛津丰久、长宗我部元亲	–
焙烙を止めよ	击破藤堂高虎	–
中央部夺取	击破任意 5 名敌将，压制战场中央	–
摇さぶりをかけよ	避开真田军武将，只击破上杉军武将	–
义を挫け	击破直江兼续、真田信之	–
里手からの刺客	击破伊集院忠栋、新纳忠元、秋月种实	【BONUS- 金钱】开战后接近三将时触发
旧友	1 分钟内用杂贺孙市击破长宗我部元亲	【BONUS- 金钱】操作角色中有杂贺孙市，用他接近长宗我部元亲时触发
叔父御を止めよ	1 分钟内用前田庆次击破前田利家	【BONUS- 金钱】操作角色中有前田庆次，前田利家从东北诘所登场后用庆次接近他时触发
突破せよ	2 分钟内击破宇喜多秀家、丹羽长重，突破北之关	【BONUS- 武器】完成“义を挫け”后，二将会从封闭的北之关东侧诘所登场，接近他们时触发
合流阻止	阻止石田三成、大谷吉继的合流	【BONUS- 武器】大谷吉继开始向石田三成移动后，接近他时触发

长谷堂の战い



出战角色： 伊达政宗、片仓小十郎、杂贺孙市
登场敌将： 上杉景胜、直江兼续、前田庆次、绫御前
胜利条件： 击破上杉景胜
败北条件： 伊达政宗或最上义光败走；（变更后追加）上杉景胜到达退却地点

任务名称	达成条件	备注
敌中突破	击破 200 名敌兵	–
砦夺还	击破色部光长、春日元忠，压制长谷堂城北砦	–
长谷堂城救援	击破本庄繁长、甘粕景继，阻止最上义光败走	–
义将奋起	击破直江兼续	–
义光救援	击破所有的铁炮队长	–
战国最后の大倾奇	击破把守西之关的前田庆次	–
剑圣の孙	击破守护北之关的上泉泰纲	【BONUS- 武器】开战后接近位于北侧的上泉泰纲时触发
反攻の系口	击破筱井泰信、本村亲盛	【BONUS- 金钱】黑脛巾组开启大门后，入侵中央东砦时触发
背后を突く	击破沟口左马介、宇佐美胜行	【BONUS- 金钱】上杉景胜开始撤退后，入侵西北的山顶砦时触发
要冲攻め	击破岩井信能，压制菅泽山东砦	【BONUS- 金钱】我方援军出现、各地砦门开启后，入侵菅泽山东砦时触发
母の爱	在击破前田庆次之前击破绫御前	【BONUS- 武器】菅泽山南砦开门后，入侵长谷堂城西砦时触发



织田之章

桶狭间の战い



难度 1 ★

出战角色： 织田信长、浓姬、羽柴秀吉、前田利家、柴田胜家、前田庆次、阿市
登场敌将： 今川义元、德川家康、服部半藏、井伊直虎
胜利条件： 击破今川义元；（变更后）击破德川家康
败北条件： 织田信长败走

任务名称	达成条件	备注
丹下砦を夺取せよ！	击破濑名氏俊，夺取丹下砦	–
善照寺砦を夺取せよ！	击破服部半藏、吉田氏好，夺取善照寺砦	–
奇袭实行	5 分钟内从山崖道入侵今川本阵，奇袭今川军	–
东砦を突破せよ	击破井伊直虎，夺取东砦	–
忠臣の最期	击破井伊直盛、朝比奈泰朝	–
敌前逃亡许さず	阻止鹈殿长照到达鹫津砦	–
油断している隙を突け	击破由比正信，夺取中岛砦	【BONUS- 金钱】入侵中央的中岛砦时触发
逃げる荷驮兵	阻止所有的荷驮兵到达退却地点	【BONUS- 武器】击破今川义元、敌军溃逃后，荷驮兵开始向退却地点移动，接近任意荷驮兵时触发
鸣海城攻略	击破冈部元信、松井宗信、山口教维，夺取鸣海城	【BONUS- 武器】操作角色中没有前田利家，用他入侵西侧的鸣海城时触发
功を上げねば	3 分钟内用前田利家击破冈部元信、松井宗信、山口教维	【BONUS- 金钱】操作角色中有前田利家，鸣海城开门时触发，与"鸣海城攻略"不能共存

信长上洛战



难度 3 ★

出战角色： 明智光秀、浅井长政、羽柴秀吉、杂贺孙市、柴田胜家、前田利家、阿市、浓姬、宁宁、前田庆次
登场敌将： 松永久秀、竹中半兵卫、黑田官兵卫、小少将、石川五右卫门、柳生宗矩
胜利条件： 击破松永久秀、斋藤龙兴
败北条件： 织田信长或羽柴秀吉败走



任务名称	达成条件	备注
最后の仕上げ	护送荷驮兵到达墨俣	–
官兵卫の罠	击破蒲生贤秀、蒲生定秀	–
官兵卫说得作战	击破黑田官兵卫	–
焰で灭せ	击破柳生宗矩、井上道胜，确保火计地点	–
斋藤の灭亡	击破斋藤龙兴、竹中半兵卫	–
挑发に兴じる	阻止小少将、筱原长房接近织田信长	–
墨俣を守れ！	在一夜城完成前，阻止敌将入侵墨俣城	【BONUS- 武器】操作角色中有羽柴秀吉或杂贺孙市，墨俣建城的过程中自动触发。注意西北方会增援两名敌将，建议提前派人卡位
好敌手への斗争心	用明智光秀击破三好义继、筒井顺庆	【BONUS- 金钱】操作角色中有明智光秀，墨俣建城后二将从东侧诘所登场时触发
故乡を灭ぼす觉悟	用浓姬击破竹中重矩、可儿才藏、长井道利	【BONUS- 金钱】操作角色中有浓姬，稻叶山城开门后竹中重矩三将从我方火计地点附近登场时触发
扫讨战	击破所有的敌将	【BONUS- 武器】松永久秀出阵后一段时间，三好三人众从各处登场时自动触发（在此之前不要击破久秀）

六条合战



难度 4 ★

出战角色： 明智光秀、浅井长政、松永久秀、柳生宗矩、阿市、浓姬、竹中半兵卫
登场敌将： 小少将、杂贺孙市、石川五右卫门
胜利条件： 击破小少将
败北条件： 足利义昭败走；（变更后追加）织田信长败走

任务名称	达成条件	备注
本国寺包围网	击破筱原长房，阻止宇野弥七败走	–
不可解な袭击	阻止焙烙兵入侵本国寺	–
绝体绝命	击破安宅信康、十河存保	–
敌军歼灭	击破三好康长、筒井顺庆	–
执念の复仇	击破斋藤龙兴、长井道利	–
三好を屠る	阻止三好长逸、三好政康、岩成友通到达退却地点	–
仲间の危机	击破门守备头，将我方武将从东砦救出	【BONUS- 金钱】操作角色中有明智光秀和浅井长政，杂贺孙市登场后，用任意一人进入东砦时触发
佣兵の强袭	阻止杂贺孙市接近足利义昭	【BONUS- 武器】杂贺孙市从中央诘所登场后，接近他时触发
派手な通せんぼ	阻止石川五右卫门到达工作地点	【BONUS- 武器】石川五右卫门登场、用冰块封锁道路后，接近他时触发
信长に迫る危机	阻止铁炮队长接近织田信长	【BONUS- 金钱】三好三人众开始撤退准备后，织田信长提示砦内有可疑的动向，进入提示的任意砦中发现铁炮队长时触发。建议先去距离信长最近的东南砦

金ヶ崎撤退战



出战角色： 松永久秀、柳生宗矩、明智光秀、森兰丸、羽柴秀吉、竹中半兵卫、德川家康、黑田官兵卫、柴田胜家
登场敌将： 浅井长政、阿市、藤堂高虎、大谷吉继
胜利条件： 我方所有武将到达退却地点；（变更后）击破浅井长政、朝仓义景
败北条件： 织田信长败走，或我方武将败走 3 人以上

任务名称	达成条件	备注
敌の围いを突破せよ！	击破远藤直经、海北纲亲，确保退路	-
朽木越え	护送织田信长与朽木元纲合流	-
藤堂高虎の待ち伏せ	击破藤堂高虎	-
大谷吉继の待ち伏せ	击破大谷吉继	-
姫样との战いは御免	只击破侍女，说得阿市	【BONUS- 金钱】操作角色中有羽柴秀吉或柴田胜家，各地开门后用其与阿市接近时触发
总退却	护送我方所有武将到达退却地点	【BONUS- 武器】织田信长撤退后直到任意武将顺利退却前我方无败走，便能自动触发
遭遇	击破斋藤龙兴	【BONUS- 金钱】操作角色中有竹中半兵卫，用他接近斋藤龙兴时触发
浅井长政と朝仓义景	2 分钟内击破浅井长政、朝仓义景	【BONUS- 武器】"总退却"完成后，二将登场时才会自动触发

野田福岛の战い



出战角色： 羽柴秀吉、竹中半兵卫、织田信长、明智光秀、森兰丸、松永久秀、柴田胜家、前田利家
登场敌将： 杂贺孙市、小少将、浅井长政、藤堂高虎、大谷吉继、阿市
胜利条件： 击破三好长逸、三好政康、岩成友通；（变更后）击破浅井长政
败北条件： 织田信长败走



任务名称	达成条件	备注
弹压	击破香西佳清、三好政胜	-
野田城攻略	击破荒木村重、富田重政，压制野田城	-
すべてを燃やし尽くす	击破斋藤龙兴，为火计做准备	-
苛烈极まりない攻击	击破小少将、三好政康、岩成友通	-
福岛城の救援	阻止藤堂高虎、大谷吉继到达福岛城	-
信长の苛烈な选择	击破阿市	-
手加减はしない	2 分钟内击破 200 名敌兵	【BONUS- 武器】入侵香西佳清、三好政胜初始位置南侧的城砦时触发
孙市との约束	不击破杂贺众的前提下，击破前波吉继、富田长重、细川信良	【BONUS- 金钱】操作角色中有羽柴秀吉，用他接近西南诘所边的杂贺孙市时触发
义昭を说得	击破三好长逸、摄津晴门、三渊藤英	【BONUS- 武器】三好长逸说得二将反叛后，接近他们时触发
无抵抗な相手とは战えない	不击破民兵的前提下，击破十河存保等 4 将	【BONUS- 金钱】操作角色中有羽柴秀吉或竹中半兵卫，福岛城起火、内门开启后，用其进入城内时触发
脱出阻止	阻止安宅信康、三好康长从福岛城脱出	【BONUS- 金钱】操作角色中有织田信长、明智光秀、森兰丸或松永久秀，二将从西北诘所登场并开始撤退时触发

长筱の战い



出战角色： 明智光秀、松永久秀、织田信长、浓姬、羽柴秀吉、竹中半兵卫、黑田官兵卫、森兰丸、前田庆次、前田利家、阿市、柴田胜家
登场敌将： 真田幸村、真田信之、岛左近、女忍者
胜利条件： 击破武田胜赖
败北条件： 织田信长或奥平信昌败走；（变更后追加）武田胜赖到达退却地点

任务名称	达成条件	备注
战斗开始！	击破真田信之、真田幸村	-
骑马队第一阵驱逐	引诱真田信纲、原昌胤到达马防栅	-
弱点急袭	阻止岛左近、土屋昌次入侵长筱城	-
长筱城包围缓和	击破三枝昌贞、和田业繁，压制鸢巢山砦	-
舍て身の殿	击破马场信房等4将，阻止我方我将败走	-
兄弟の奋斗	击破真田信之、真田幸村	-
捕らわれの身	击破高坂昌澄，阻止鸟居强右卫门败走	【BONUS- 金钱】入侵北砦时触发
油断大敌	击破女忍者，阻止兵粮库守备头败走	【BONUS- 武器】女忍者从东北的诘所登场后，接近她时触发
要所夺还阻止	击破迹部胜资，阻止奥平贞能败走	【BONUS- 武器】迹部胜资从西砦登场后，接近他时触发
长筱城包围完全消灭	击破真田昌辉、压制西砦	【BONUS- 金钱】入侵西砦时触发（迹部胜资登场后开门）

纪州征伐



出战角色： 织田信长、羽柴秀吉、明智光秀、森兰丸、竹中半兵卫、黑田官兵卫、浓姬、前田利家、前田庆次、阿市、柴田胜家
登场敌将： 杂贺孙市、小少将、毛利元就、小早川隆景、松永久秀、柳生宗矩、石川五右卫门
胜利条件： 击破杂贺孙市；（变更后追加）击破松永久秀、毛利元就
败北条件： 织田信长败走，或我方武将败走 5 人以上

任务名称	达成条件	备注
杂贺众歼灭	击破 200 名敌兵	–
いつかのお礼	击破小少将	–
急袭	击破毛利辉元、乃美宗胜、白井贤胤	–
炎の中で	击破柳生宗矩等 5 将	–
あくまで抗う	击破所有的焙烙兵	–
共通の敌	击破本多正信、森好久	【BONUS- 金钱】麓北、西砦和中央西砦开门后，二将奋起时自动触发
配阵图を拜借	击破三好政康，夺取配阵图	【BONUS- 武器】中央区域被烟尘覆盖后，接近中央诘所边的三好政康时触发（完成后可以在地图上看到烟尘区域的敌将）
策を封じよ	1 分钟内击破小早川隆景	【BONUS- 武器】入侵山顶砦中计后，小早川隆景从北侧诘所登场，接近他时触发
织田本阵死守	击破饭田义武、弘中方明	【BONUS- 金钱】“炎の中で”发生后，二将从山顶砦织田本阵出现，接近他们时触发
助っ人大泥棒	击破石川五右卫门	【BONUS- 金钱】石川五右卫门从西南诘所登场后，接近他时触发



本能寺の变



出战角色： 明智光秀、加拉夏、柳生宗矩、杂贺孙市、长宗我部元亲、小少将
登场敌将： 织田信长、浓姬、森兰丸
胜利条件： 击破织田信长
败北条件： 明智光秀或明智秀满败走

任务名称	达成条件	备注
本阵防卫	击破村田吉五、金森长则	–
二条城包围	击破福富秀胜、毛利良胜，包围二条城	–
增援阻止	阻止贺藤辰、赤座直则到达本能寺	中央有几条街道是可以进入的（地图上不显示），建议提前包抄
父を守るため	击破织田信忠	–
试炼・友を讨つ	击破森兰丸	–
试炼・魔王の妻を讨つ	击破浓姬	–
赖みの纲	阻止织田长益、前田玄以到达退却地点	【BONUS- 金钱】“二条城包围”发生后南屋敷开门，二将开始撤退，接近他们时触发
先手を打つ	击破村井贞胜、村井宗信	【BONUS- 武器】织田信忠所在二条城房间东侧有一条通往妙觉寺的密道，接近二将时触发
矢の雨	2 分钟内击破橹上所有的弓兵长	【BONUS- 金钱】接近本能寺、受到弓箭袭击后，破坏橹时触发
本阵危机	阻止汤浅甚介、小仓松寿入侵明智本阵	【BONUS- 武器】本能寺起火后二将从西侧诘所登场，接近他们时触发
最后の试炼	用明智光秀以无双奥义击破织田信长	【BONUS- 金钱】操作角色中有明智光秀，本能寺本殿开门时自动触发



山崎の战い



出战角色： 石田三成、大谷吉继、羽柴秀吉、黑田官兵卫、加藤清正、福岛正则、宁宁
登场敌将： 明智光秀、加拉夏、长宗我部元亲、小少将、柳生宗矩
胜利条件： 击破明智光秀
败北条件： 羽柴秀吉或羽柴秀长败走



任务名称	达成条件	备注
前线构筑	在我方武将败走前，击破任意 4 名敌将	–
麓砦を守れ	阻止津田信春、津田重久入侵天王山麓砦	–
山顶を确保せよ	击破天王山山顶的 5 名敌将	–
四国からの刺客	击破长宗我部元亲、小少将	–
ガラシャの觉悟	击破加拉夏	–
补给部队を狙え	阻止荷驮兵到达退却地点	【BONUS- 金钱】明智南砦开门后，入侵时触发
若虎たちの山登り	1 分钟内到达天王山山顶	【BONUS- 金钱】操作角色中有加藤清正或福岛正则，天王山麓砦北门开启时自动触发
鬼左近と共に	在岛左近的体力降至一半以下前取得胜利	【BONUS- 武器】我方到达天王山，岛左近登场后快速完成“山顶を确保せよ”时触发
麓から追い诘めよ	击破阿闭贞大、小川祐忠	【BONUS- 武器】明智中央砦、南砦开门后，接近二将时触发

贱ヶ岳の战い



出战角色： 石田三成、大谷吉继、羽柴秀吉、黑田官兵卫、加藤清正、福岛正则、宁宁、岛左近
登场敌将： 柴田胜家、阿市、前田利家、前田庆次
胜利条件： 击破柴田胜家
败北条件： 羽柴秀吉败走；（变更后追加）羽柴秀长败走

任务名称	达成条件	备注
大岩山砦を守れ	击破佐久间盛政、佐久间安政，阻止中川清秀败走	–
贱ヶ岳砦を夺还せよ	击破德山秀现，夺还贱岳砦	–
分かってくれ利家	击破前田利家	无法彻底击破，利家会撤退
上杉との密约	在直江兼续的体力降至一半以下前击破任意 4 名敌将	–
鬼柴田の砦攻め	阻止柴田盛政入侵岩崎山砦	【BONUS- 武器】“大岩山砦を守れ”发生后柴田胜政从东南诘所登场，接近他时触发
七本枪の武名	2 分钟内击破 200 名敌兵	【BONUS- 金钱】操作角色中有加藤清正或福岛正则，完成“大岩山砦を守れ”后自动触发
倾奇者、推参！	击破前田庆次	【BONUS- 武器】在“分かってくれ利家”发生时战斗提示避开前田庆次，只要主动接近庆次并给他造成一定伤害便可触发
鬼柴田の骑马突击	击破毛受胜照和所有的骑马队长	【BONUS- 金钱】“上杉との密约”发生后，毛受胜照从西北诘所登场，接近他时触发
悲恋の结末	击破阿市	【BONUS- 金钱】操作角色中有羽柴秀吉或大谷吉继，柴田本阵开门后用其接近阿市时触发

小牧长久手の战い

● 难度 6 ★

出战角色： 大谷吉继、加藤清正、羽柴秀吉、宁宁、福岛正则、黑田官兵卫、前田利家、岛左近
登场敌将： 德川家康、本多忠胜、稻姬、井伊直虎、服部半藏、藤堂高虎
胜利条件： 击破德川家康、织田信雄
败北条件： 羽柴秀吉、羽柴秀次或石田三成败走

任务名称	达成条件	备注
阳动	击破 200 名敌兵	–
小牧山城を驱か上がれ！	4 分钟内到达小牧山城	–
足止め	击破井伊直虎、稻姬	–
小牧山城攻略	1 分钟内击破织田信雄	–
门番	击破藤堂高虎	–
别动队の快进击	击破平岩亲吉、鹈殿氏长，压制东南砦	【BONUS- 金钱】开战后入侵东南砦时触发
借りは返す	用大谷吉继击破服部半藏等 5 将	【BONUS- 金钱】操作角色中有大谷吉继，“小牧山城を驱か上がれ！”发生后自动触发，与“迎击军强し”不能共存
迎击军强し	击破服部半藏等 5 将	【BONUS- 金钱】操作角色中没有大谷吉继，吉继开始向羽柴别动队移动后，接近石田三成时触发
时间稼ぎ	击破鸟居元忠、神原康政	【BONUS- 金钱】德川军向乐田城进军后二将从中央诘所登场，接近他们时触发
羽柴秀次、危うし	阻止大久保忠世、石川数正、板仓胜重入侵乐田城	【BONUS- 武器】德川军向乐田城进军后三将从小牧山城东登场，接近他们时触发
再战	击破本多忠胜	【BONUS- 武器】在完成“小牧山城攻略”前先击倒本多忠胜一次，他从德川本阵再度登场时就会自动触发

四国征伐



出战角色： 黑田官兵卫、小早川隆景、石田三成、岛左近、加藤清正、福岛正则、宁宁、大谷吉继、藤堂高虎
登场敌将： 长宗我部元亲、小少将、加拉夏、柳生宗矩
胜利条件： 击破长宗我部元亲
败北条件： 黑田官兵卫、羽柴秀长或蜂须贺小六败走；（变更后追加）羽柴秀吉败走



任务名称	达成条件	备注
进路を开け	击破福留仪重等 4 将	–
伏兵击破	击破柳生宗矩	–
团结を断つ	2 分钟内引诱小少将到达北砦，然后将其击破	–
天下人の战	5 分钟内击破香宗我部亲泰等 5 将	–
少女の意地	击破加拉夏	–
女の意地	击破小少将	–
左近奋起	用岛左近以无双奥义击破柳生宗矩	【BONUS- 金钱】操作角色中有岛左近，用他接近柳生宗矩时触发，与“伏兵击破”不冲突
船を守る	阻止焙烙兵入侵一之船	【BONUS- 武器】毛利军向长宗我部军进军后，焙烙兵从我方本阵西南的诘所出现，接近他们时触发
海上に浮かぶ砦	击破佐竹亲直，压制海上砦	【BONUS- 金钱】焙烙兵登场后东北砦南门会开启，入侵南侧的海上砦时触发
战术の基本	阻止中岛可之助与加拉夏的合流	【BONUS- 金钱】操作角色中有黑田官兵卫，小少将第二次登场后，中岛可之助从加拉夏东侧的诘所出现时触发。由于两人的合流很快，建议先把加拉夏打成残血状态
ねね奋起	30 秒内用宁宁击破久武亲直	【BONUS- 金钱】操作角色中有宁宁，完成“少女の意地”后自动触发
压胜せよ	2 分钟内击破长宗我部元亲	【BONUS- 武器】在长宗我部本阵开门前，从西侧悬崖发动突袭后自动触发

九州征伐



出战角色： 立花宗茂、立花訚千代、丰臣秀吉、大谷吉继、黑田官兵卫、小早川隆景、藤堂高虎、长宗我部元亲、小少将、加藤清正、石田三成

登场敌将： 岛津义弘、岛津丰久、风魔小太郎

胜利条件： 击破岛津义久；（变更后追加）击破岛津丰久

败北条件： 丰臣秀吉、立花宗茂或由布惟信败走

任务名称	达成条件	备注
城门突破	击破守卫中央关的山田有信、种子岛久时	–
立花军救援	击破桦山久高、野村忠敦、猿渡信光，阻止内田镇家、高野大辅败走	–
立花山城救援	击破新纳忠元、颍娃久虎，阻止由布惟信败走	–
鬼の一族	击破岛津丰久、岛津家久、岛津忠长	–
鬼岛津の意地	击破岛津义弘	–
转ばぬ先の杖	1 分钟内击破岛津忠辰、高桥种冬，牵制岛津军	【BONUS- 金钱】开战后接近位于南侧的二将时触发
立花山城南砦突破	1 分钟内击破伊集院忠栋、上井觉兼，突破立花山城南砦	【BONUS- 金钱】入侵立花山城南砦时触发
立花山城东砦突破	1 分钟内击破星野吉实、星野吉兼，突破立花山城东砦	【BONUS- 金钱】入侵立花山城东砦时触发
岛津一の智者	阻止岛津岁久、岛津忠恒入侵丰臣本阵	【BONUS- 武器】我方包围岩屋城后，二将所在的南砦开门，接近他们时触发
风神の弟	击破风魔小太郎，阻止立花直次败走	【BONUS- 武器】立花山城东砦开门后，立花直次会出现在东北诘所附近，接近他时触发

小田原征伐

● 难度 8 ★

出战角色： 丰臣秀吉、前田利家、德川家康、本多忠胜、小早川隆景、黑田官兵卫、岛津义弘、岛津丰久、伊达政宗、片仓小十郎、柳生宗矩、立花宗茂、立花訚千代、长宗我部元亲、小少将

登场敌将： 北条氏康、早川殿、甲斐姬、风魔小太郎

胜利条件： 击破北条氏康

败北条件： 丰臣秀吉败走

任务名称	达成条件	备注
武力行使	击破 200 名敌兵	–
番熊	击破甲斐姬	–
二の丸大激战	击破北条氏直等 5 将，压制二之丸	–
一夜城の危机	击破风魔小太郎的本体，阻止宇喜多秀家败走	–
家族を守る	击破早川殿	–
南からも攻めよ	击破垪和康忠、长尾顕长、成田氏长	【BONUS- 武器】开战后接近位于南侧的三将时触发
不屈の北条军・壹	击破所有的铁炮队长	【BONUS- 金钱】操作角色中有岛津义弘或岛津丰久，入侵东侧的莲池时触发，与“不屈の北条军・贰”不能共存
不屈の北条军・贰	击破所有的焙烙兵	【BONUS- 金钱】操作角色中有立花訚千代、立花宗茂或长宗我部元亲，入侵东侧的莲池时触发。注意如果人选同时满足“壹・贰”的条件，两个只会出现其一
兵粮を断つべし	击倒上田宪定、皆川广照、松田宪秀	【BONUS- 金钱】入侵东北的城米曲轮时触发
谛めない女たち	阻止早川殿、甲斐姬与北条氏康的合流	【BONUS- 武器】北条氏康重新登场后，早川殿和甲斐姬会从舍曲轮东侧的诘所出现，接近她们时触发

关ヶ原の战い（西军）



出战角色： 石田三成、大谷吉继、小少将、立花訚千代、岛津义弘、岛津丰久、岛左近

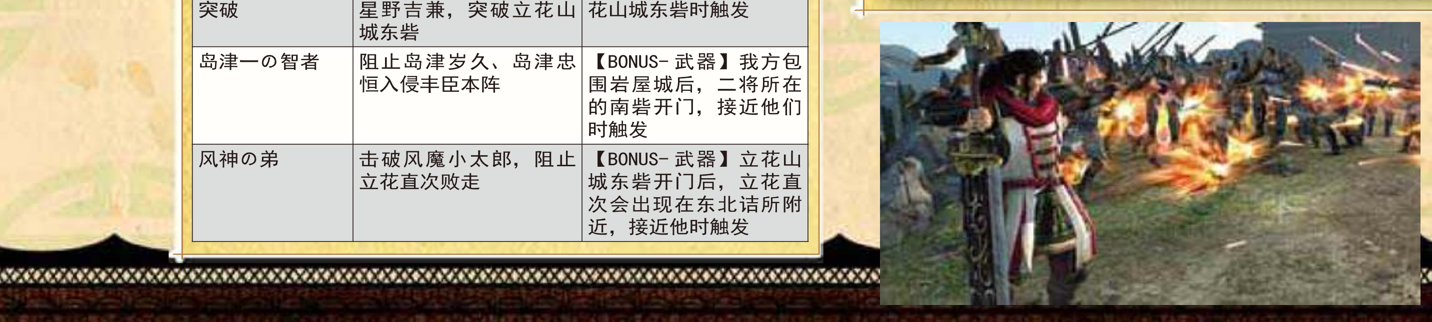
从选人时就可以看出本关比较特殊，岛津义弘、丰久是固定组队，而大谷吉继和岛左近不能同时出战。实际上根据选人的不同，本关的任务和流程也会发生不小的变化，共分为三种——A・大谷吉继出阵，或吉继、左近和岛津叔侄以外的角色出阵；B・岛左近出阵；C・岛津叔侄出阵。

登场敌将： 井伊直虎、福岛正则、藤堂高虎、加藤清正

胜利条件： 击破德川家康；（变更后）击破加藤清正、福岛正则、藤堂高虎

败北条件： 石田三成败走，或敌方任意武将到达西军本阵

A



任务名称・A	达成条件・A	备注・A
黒田队を破れ	击破黑田长政、桑山元晴、蜂须贺至镇	–
空弁当	2 分钟内击破 300 名敌兵	–
正则の特攻	击破福岛正则、可儿才藏	–
东军动く	阻止井伊直政等 4 将入侵西军本阵	–
小早川の里切り	击破小早川秀秋等 5 将，阻止户田胜成、平塚为广败走	–
死线を越えて	3 分钟内击破任意 6 名敌将	–
宇喜多との共斗	击破山内一丰、池田辉政，阻止宇喜多秀家败走	【BONUS- 金钱】宇喜多秀家到达东北砦后二将会从诘所登场，接近他们时触发
小西との共斗	击破加藤嘉明，阻止小西行长败走	【BONUS- 金钱】开战后接近加藤嘉明时触发
动け岛津	1 分钟内击破金森可重、织田长孝，令岛津军出阵	【BONUS- 武器】各地开门后接近岛津义弘、丰久所在的城砦时触发
本阵を狙う牙	击破井伊直虎	【BONUS- 武器】井伊砦开门后直虎会向我方本阵进军，接近她时触发

登场敌将： 本多忠胜、井伊直虎、福岛正则、藤堂高虎、加藤清正
胜利条件： 击破德川家康；（变更后）击破本多忠胜
败北条件： 石田三成败走，或敌方任意武将到达西军本阵
B

任务名称・B	达成条件・B	备注・B
福岛・井伊连合	击破福岛正则等 4 将	–
左近の特攻	1 分钟内击破古田织部、筒井定次，压制东军入侵路	–
北の防卫战	击破黑田长政、桑山元晴、蜂须贺至镇，阻止宇喜多秀家败走	–
直虎队出击	阻止井伊直虎等 4 将入侵岛砦	–
大规模战斗	2 分钟内击破任意 4 名敌将	–
友を越えて	阻止藤堂高虎等 6 将入侵西军本阵	–
岛津へ出阵要请	1 分钟内击破金森可重、织田长孝，令岛津军出阵	【BONUS- 金钱】开战后接近岛津义弘、丰久所在的城砦时触发
毛利へ出阵要请	2 分钟内击破 300 名敌兵，确保西军到着地点	【BONUS- 金钱】开战后接近南侧的吉川广家时触发
小西队を救え	击破加藤嘉明，救出小西行长	【BONUS- 武器】开战后接近东南的小西行长时触发
后诘急袭	击破山内一丰等 4 将	【BONUS- 武器】山内一丰等从东南砦出现后，接近他们时触发



登场敌将： 本多忠胜、井伊直虎、福岛正则、藤堂高虎、加藤清正
胜利条件： 击破德川家康；（变更后）击破本多忠胜
败北条件： 石田三成、岛津义弘或岛津丰久败走
C

任务名称・C	达成条件・C	备注・C
寡兵ゆえの选择	击破井伊直政等 4 将	–
东军の出鼻を挫け	击破黑田长政、桑山元晴、蜂须贺至镇	–
本阵を守れ	阻止可儿才藏等 4 将入侵西军本阵	–
丰久の诱导作战	击破细川忠兴、织田长益、古田织部	–
岛津の战い	3 分钟内击破任意 5 名敌将	–
宇喜多秀家救出	击破平野长泰，救出宇喜多秀家	【BONUS- 金钱】北之关开门后，接近宇喜多秀家时触发
小西行长救出	击破加藤嘉明，救出小西行长	【BONUS- 金钱】北之关开门后，接近小西行长时触发
高虎、悲壮なる觉悟	击破藤堂高虎	【BONUS- 武器】吉继战死、大谷砦北门开启后，在本多忠胜出阵前接近藤堂高虎时触发
直虎、决意の进军	击破井伊直虎	【BONUS- 武器】井伊砦开门后直虎会向岛津义弘进军，接近她时触发

关ヶ原の战い（东军） 难度 9 ★

出战角色： 德川家康、本多忠胜、福岛正则、藤堂高虎、井伊直虎、加藤清正
登场敌将： 石田三成、岛左近、大谷吉继、岛津义弘、岛津丰久
胜利条件： 击破石田三成
败北条件： 德川家康或黑田长政败走

任务名称	达成条件	备注
岛津の突出	击破岛津义弘、岛津丰久	–
毛利妨害の要	护送吉川广家到达退却地点	–
味方を守れ	击破宇喜多秀家等 5 将，阻止我方武将败走	–
大筒妨害	阻止松野重元等 3 将入侵东军本阵	–
先を读む大谷	协助小早川秀秋，击破大谷吉继、平塚为广、户田胜成	–
生きるための撤退	阻止岛津义弘到达退却地点	–
先锋援护	协助松平忠吉、可儿才藏击破川口宗胜等 4 将	【BONUS- 武器】开战后接近忠吉、才藏任意一人时触发
先锋の底力	2 分钟内用福岛正则击破 200 名敌兵	【BONUS- 金钱】操作角色中有福岛正则，开战后自动触发
毛利军歼灭	协助吉川广家、击破毛利秀元等 4 将	【BONUS- 金钱】事先完成“毛利妨害の要”，在吉川广家再度登场后接近他时触发
决死の突击	阻止岛左近、蒲生氏乡入侵东军本阵	【BONUS- 武器】西北关开门后，岛左近二将会从北侧进军，接近他们时触发
鬼の目にも泪	在岛津义弘退却前，击倒岛津丰久	【BONUS- 金钱】操作角色中有井伊直虎，“生きるための撤退”发生后，用她接近二将时触发

大坂の阵

难度 10 ★

出战角色： 德川家康、藤堂高虎、柳生宗矩、直江兼续、上杉景胜、早川殿、伊达政宗、片仓小十郎、立花宗茂
登场敌将： 真田幸村、甲斐姬、小少将、女忍者、风魔小太郎
胜利条件： 击破丰臣秀赖、真田幸村
败北条件： 德川家康或德川秀忠败走；（变更后追加）丰臣秀赖到达退却地点

任务名称	达成条件	备注
决战の火盖	击破毛利胜永等 4 将	－
城内に侵入せよ！	击破甲斐姬、小少将，入侵大坂城	－
大坂城内の攻防	4 分钟内击破塙团右卫门等 6 将	－
大筒停止	击破风魔小太郎，阻止守备头败走	－
丰臣家灭亡	阻止丰臣秀赖到达退却地点	－
决死のお手伝い	在真田丸外击破山川贤部、内藤元盛	【BONUS- 金钱】"大坂城内の攻防"发生后，接近真田丸里的二将时触发。完成后时限增加 5 分钟
真田丸陷落せり	击破堀田盛高、中岛氏种，压制真田丸	【BONUS- 武器】真田丸诘所开门后，入侵其中时触发。建议直接冲进去秒掉二将，等大段剧情对话过后自然会弹出任务完成提示
秀忠急袭	阻止女忍者接近德川秀忠	【BONUS- 金钱】风魔小太郎登场后女忍者会从东侧的诘所出现，接近她触发
死に花を	用直江兼续以无双奥义击破真田幸村	【BONUS- 金钱】操作角色中有直江兼续，真田幸村开始向德川家康突击后，秀赖死亡时自动触发（在此之前不要击破幸村）
新时代に向けて	阻止毛利胜永等 4 将接近德川家康	【BONUS- 金钱】操作角色中有伊达政宗或立花宗茂，完成"丰臣家灭亡"后，大坂五人众从西南、东南诘所登场时自动触发
死なせない	阻止甲斐姬、女忍者和真田幸村的合流	【BONUS- 武器】真田幸村开始向德川家康突击后，女忍者、甲斐姬分别从东、西诘所再次登场，接近任意一人时触发



真田之章

天目山の战い



难度 7 ★

出战角色： 真田幸村、真田信之、女忍者、岛左近
登场敌将： 织田信长、明智光秀、德川家康、稻姬、北条氏康、风魔小太郎、森兰丸、浓姬、前田庆次
胜利条件： 武田胜赖到达天目山山顶；（变更后）击破前田庆次
败北条件： 武田胜赖、真田信之或真田幸村败走；（变更后）真田信之或真田幸村败走

任务名称	达成条件	备注
不忠者成败	击破穴山信君、木曾义昌、小山田信茂	－
活路を开け	击破明智光秀，突破中央砦	－
德川军を退けよ	击破德川家康、稻姬	－
混沌への扇动	击破风魔小太郎和所有的忍者队长	－
麓の番人	击破森兰丸，突破飞驒口砦	－
最后の猛攻	击破浓姬等 5 将	－
御旗を守れ	击破森长可、毛利秀赖，阻止武田荷驮队败走	【BONUS- 武器】开战后接近二将时触发
竹林に潜む景	击破所有的忍者队长	【BONUS- 武器】进入中央砦南侧竹林，发现任一忍者时触发
かつての战友	阻止北条氏康、北条氏政、北条氏照入侵骏河口砦	【BONUS- 金钱】压制骏河口砦后，北条氏康三将从其东侧的诘所登场，接近他们时触发
元凶	击破织田信长	【BONUS- 金钱】木曾口砦北门开启、织田信长开始进军后，入侵织田本阵时触发
忠节を贯く男	击破金森长近，阻止小宫山友晴败走	【BONUS- 金钱】织田本阵开门后，小宫山友晴从中央竹林的诘所登场，接近他时触发

神流川の战い



难度 8 ★

出战角色： 真田幸村、真田信之、前田庆次、女忍者
登场敌将： 北条氏康、早川殿、甲斐姬、风魔小太郎
胜利条件： 击破北条氏康
败北条件： 泷川一益、真田信之或真田幸村败走

任务名称	达成条件	备注
真田军の初阵	击破山角定胜、石卷康敬、狩野泰光，阻止泷川益氏败走	－
信之の作战	从南侧接近并击破军配山南砦的北条氏邦	－
北条の结束	击破北条氏政	－
后退命令	击破猪俣邦宪等 4 将	－
一益の误算	击破大道寺繁政、垪和氏续、松田宪秀，阻止泷川一益败走	－
笑う狮子の牙	击破远山友政、伊势贞运、松田康乡	－
昌幸を救援せよ	击破大谷带刀、御宿政友，阻止真田昌幸败走	【BONUS- 武器】我方本阵南门开启后，接近二将时触发
西砦の战い	击破早川殿	【BONUS- 武器】金窪城西砦北门开启后，接近早川殿时触发
疾风のごとく	击破甲斐姬	【BONUS- 金钱】操作角色中有女忍者，从忍道接近甲斐姬时触发
人生の前辈	用协力无双奥义击破风魔小太郎	【BONUS- 金钱】操作角色为真田幸村和前田庆次，或真田信之和前田庆次，完成"笑う狮子の牙"后，风魔从东南诘所登场并进军时自动触发



第一次上田城の战い

难度 8 ★

出战角色： 真田幸村、石田三成、真田信之、女忍者、岛左近、直江兼续
登场敌将： 德川家康、本多忠胜、稻姬、井伊直虎、服部半藏
胜利条件： 击破德川家康
败北条件： 真田昌幸或真田信之败走

任务名称	达成条件	备注
勇を见せる	击破平岩亲吉、鸟居忠政、铃木重好	-
大手门の恐怖	2 分钟内引诱大须贺康高到达大手门	-
一网打尽の大火	在井伊直虎突破二之丸北门前，击破柴田康忠、冈部长盛	-
民との共斗	协助民兵，击破服部半藏和所有的忍者队长	-
果敢に追击	阻止本多重次、渡边守纲渡过神川	-
德川の守护神	击破本多忠胜	-
户石城防卫	击破酒井忠次、神原康政，阻止横谷幸重败走	【BONUS- 武器】北砦东门开启后，接近酒井忠次二将时触发
矢泽城防卫	击破大久保忠邻、大久保忠佐，阻止矢泽赖康、矢泽赖纲败走	【BONUS- 武器】北砦东门开启后，接近大久保二将时触发
信之の思いやり	用真田信之击破稻姬	【BONUS- 金钱】操作角色中有真田信之，稻姬出阵时自动触发，与"猪突猛进"不能共存
猪突猛进	击破稻姬	【BONUS- 金钱】操作角色中没有真田信之，南砦开门后接近稻姬时触发
义の完全胜利	真田幸村、直江兼续、石田三成的体力保持在一半以上夺取胜利	【BONUS- 金钱】操作角色中有真田幸村、石田三成或直江兼续，接近德川本阵时自动触发



忍城の战い



出战角色： 真田幸村、直江兼续、真田信之、大谷吉继、上杉景胜、女忍者、石田三成、岛左近、稻姬
登场敌将： 甲斐姬、早川殿、风魔小太郎、北条氏康
胜利条件： 击破成田长亲
败北条件： 石田三成或长束正家败走

任务名称	达成条件	备注
水攻め准备	护送细川忠兴、加藤嘉明到达西南砦	-
提防を守れ・壹	击破柴崎和泉守、松田康长、松田康乡	-
提防を守れ・贰	3 分钟内击破酒卷韧负	-
姬君の合流	阻止甲斐姬和早川殿的合流	-
相模の狮子来临	阻止北条氏康到达忍城天守	-
风魔忍暗跃	阻止忍者队长与酒卷韧负的合流	【BONUS- 金钱】"提防を守れ・贰"的过程中，风魔小太郎登场的同时忍者队长从南侧诘所出现，接近他们时触发
救援奔走・壹	击破正木丹波守、壬生义雄，阻止佐竹义宣败走	【BONUS- 武器】中央砦开门后二将开始进军，接近他们时触发
救援奔走・贰	击破伊东政世、千叶直重，阻止宇喜多秀家败走	【BONUS- 金钱】西北砦开门后二将开始进军，接近他们时触发
绊の力	在我方武将无败走的前提下获得胜利	【BONUS- 金钱】操作角色中有石田三成，北条氏照、氏光登场时自动触发
驱ける凶风	阻止风魔小太郎入侵丰臣本阵	【BONUS- 武器】北条援军到来后，风魔从南侧诘所出现，接近他时触发
夫妇の力	用稻姬和真田信之以协力无双奥义击破成田长亲	【BONUS- 金钱】操作角色为稻姬和真田信之，二人进入忍城天守时自动触发

第二次上田城の战い（西军）

难度 9 ★

出战角色： 真田幸村、女忍者、甲斐姬
登场敌将： 真田信之、稻姬、早川殿、柳生宗矩、服部半藏
胜利条件： 击破德川秀忠；（变更后）击破真田信之
败北条件： 真田昌幸或真田幸村败走

任务名称	达成条件	备注
铳击作战	引诱最上家亲、土岐定义到达大手门	-
忍び对决	找到并击破服部半藏的本体	-
村を守れ	击破牧野康成、牧野忠成，阻止堀田兴重、石井舍人败走	-
追击阻止	击破早川殿等 4 将	-
稻姬の优しさ	击破稻姬	-
忍び发见	3 分钟内找到并击破所有的忍者队长	【BONUS- 武器】进入上田城内的隐藏通路（各草堆后），发现忍者队长时触发
上田城の包围缓和	击破酒井家次、酒井忠利，阻止横谷重氏败走	【BONUS- 武器】战斗开始后进入东北的户石城时触发
くのいちの幸村援护	2 分钟内用女忍者击破本多忠政、酒井忠世，援护真田幸村	【BONUS- 金钱】操作角色中有女忍者，早川殿进军时自动触发
甲斐姬の幸村援护	2 分钟内用甲斐姬击破 100 名敌兵，援护真田幸村	【BONUS- 金钱】操作角色中有甲斐姬，早川殿进军时自动触发
柳生の忍び	击破柳生宗矩，阻止忍者队长出现	【BONUS- 金钱】忍者队长出现并向真田昌幸进军后，接近柳生宗矩时触发

第二次上田城の战い（东军）

难度 9 ★

出战角色： 真田信之、稻姬、早川殿、服部半藏、柳生宗矩
登场敌将： 真田幸村、女忍者、甲斐姬
胜利条件： 击破真田昌幸、真田幸村；（变更后）德川秀忠到达退却地点；（变更后）击破真田幸村
败北条件： 德川秀忠或真田信之败走

任务名称	达成条件	备注
兄弟对决・疑	击破真田幸村，压制户石城	-
火中の救援	击破根津甚八、由利镰之助，阻止牧野康成、牧野忠成败走	-
袭いかかる忍び	2 分钟内击破女忍者	-
袭いかかる乙女	击破甲斐姬	-
立ちはだかる真田家臣	击破唐泽玄蕃、池田长门、石井舍人	-
三方よりの奇袭	在女忍者接近德川秀忠前，找到并击破女忍者的本体	-
父の策	在大久保忠邻接近雾隐才藏前，击破雾隐才藏	【BONUS- 武器】上田城开门后，接近位于大手门前的雾隐才藏时触发
秀忠护卫	用柳生宗矩击破觅十藏和所有的铁炮兵长	【BONUS- 金钱】操作角色中有柳生宗矩，德川秀忠开始撤退时自动触发
父との诀别	用真田信之击破真田昌幸、横谷重氏、野吕兵库	【BONUS- 金钱】操作角色中有真田信之，真田幸村暂时撤退后自动触发
驱ける影	阻止望月六郎入侵中央砦	【BONUS- 武器】唐泽玄蕃三将重新登场后，望月六郎也会从中央的诘所出现，接近他时触发
四天王救援	击破来福寺左京、马场惣市，阻止神原康政败走	【BONUS- 金钱】真田幸村暂时撤退后二将从东侧诘所登场，进入东砦时触发

大坂の阵（丰臣军）

难度 10 ★

出战角色： 真田幸村、女忍者、甲斐姬、风魔小太郎、小少将
登场敌将： 德川家康、早川殿、直江兼续、伊达政宗、稻姬、藤堂高虎
胜利条件： 击破德川家康；（操作角色中有幸村，变更后）击破真田信之
败北条件： 丰臣秀赖或真田幸村败走



任务名称	达成条件	备注
大坂の阵・绪战	击倒迫近真田丸的 5 名敌将	-
大手门と玉造门	阻止立花宗茂、柳生宗矩入侵三之丸	-
大筒准备阻止	4 分钟内击破直江兼续等 4 将，阻止大筒的准备工作	-
真田丸防卫	击破藤堂高吉等 4 将，阻止木村重成、后藤又兵卫败走	-
三の丸の战い	阻止伊达政宗、稻姬接近丰臣秀赖	-
秀赖撤退	护送丰臣秀赖到达脱出地点	-
忍びの奇袭	3 分钟内接近德川秀忠	【BONUS- 武器】操作角色中有女忍者或风魔小太郎，"大手门と玉造门"发生后自动触发
奋战	4 分钟内用小少将击破 5 名敌将	【BONUS- 金钱】操作角色中有小少将，"大坂の阵・绪战"发生后自动触发
早川殿の决意	击破早川殿	【BONUS- 金钱】操作角色中有甲斐姬或风魔小太郎，西南砦开门、早川殿开始进军后，用其接近她时触发
最后の突入	用真田幸村到达德川本阵	【BONUS- 武器】操作角色中有真田幸村，"秀赖撤退"完成后自动触发
幸村に续け	援护真田幸村到达德川本阵	【BONUS- 金钱】操作角色中没有真田幸村，幸村发动最后的突击时自动触发
乙女たちの奋斗	用女忍者和甲斐姬以协力无双奥义击破藤堂高虎	【BONUS- 金钱】操作角色为女忍者和甲斐姬，"幸村に续け"发生后自动触发

大坂の阵（德川军）

难度 10 ★

出战角色： 真田信之、稻姬
登场敌将： 真田幸村、甲斐姬、女忍者、风魔小太郎、小少将
胜利条件： 击破丰臣秀赖、真田幸村
败北条件： 德川家康、德川秀忠或真田信之败走；（变更后追加）丰臣秀赖到达退却地点

任务名称	达成条件	备注
前线援护	在立花宗茂、直江兼续的体力降至一半以下前击破后藤又兵卫等 4 将	-
大筒を守れ	3 分钟内阻止敌武将入侵大筒据点西、大筒据点东	-
秀忠の危机	阻止女忍者接近德川秀忠	-
真田丸攻略	击破真田幸村	-
丰臣の最期	阻止丰臣秀赖到达退却地点	-
退路确保	击破伊东长实等 5 将	-
良妻の支え	击破郡宗保等 4 将，阻止我方武将败走	【BONUS- 金钱】操作角色中有稻姬，接近大手门或玉造门时自动触发
风魔发见	击破风魔小太郎和所有的忍者队长	【BONUS- 武器】真田丸诘所开门后，入侵大坂城东北的废墟区域、发现潜伏的风魔时触发
政宗と共斗	协助伊达政宗，击破小少将、堀田盛高、大谷吉治	【BONUS- 金钱】小少将等三将从西侧诘所登场后，接近他们时触发
くのいち最后の任务	阻止女忍者和真田幸村的合流	【BONUS- 武器】真田幸村再次登场后，女忍者会从西侧的诘所出现，接近她时触发
诀别	用真田信之以无双奥义击破真田幸村	【BONUS- 金钱】操作角色中有真田信之，真田幸村再次登场后用信之快速造成一定伤害后触发（在此之前不要击破幸村）

刷武器推荐

最后的大坂之阵是为数不多的 10 星关卡，同时也是刷武器的好去处。以没有选人限制的“模拟演武”模式进入，选择“地狱”难度，作为德川方面展开战斗。开战后立刻切换到搭档按如图所示的路线走，回收①、②两处武器箱，然后换回正在前线的主将果断自杀。整个过程只要 1 分钟，而回报则相当丰厚。如果当前装备的武器有较高等级的“目利”技能的话，出优质武器的几率也会大大提高。







▲当任务提示边出现金色的武器箱图标，就说明已成功了大半。



▲完成任务并拿到秘武的话，“成功”二字会变成白金色泽。

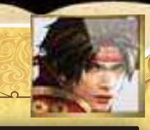
强力的秘藏武器设定在本作中同样存在，而且拿法分为两种——①“无双演武/模拟演武”模式以“難しい”以上难度进行游戏，在特定关卡的目标任务触发前达成特定条件，原本没有额外奖励的某个通常任务就会出现金色的武器箱图标，迅速完成后即可获得；②“流浪演武”模式金色武器图标的关卡中（关卡描述中有“天下の名器”字样），完成“名器をかけて”系列的战场任务即可获得，此拿法不限难度和角色。

从描述就可以看出第一种是系列的传统秘武拿法，第二种则是针对一般玩家降低门槛的简便拿法。下面主要介绍第一种拿法的几个要点：①想拿秘武的角色，有其默认出战的章节都需要先通关（但不一定使用他），故建议先把无双演武全关卡完成后再来打秘武；②难度限定“難しい”以上，而且很多关卡需两人分头行动，故两名角色的实力和装备都要过硬（少数秘武除外）；③目标任务出现金色武器箱图标后，务必在较短的时间内完成，否则武器箱会逐渐闪烁、最后消失，此时即使完成也拿不到秘武了，故建议在成功触发秘武任务后先中断存档；④只要顺利完成秘武任务（有白金的“成功”字样），之后纵使战斗失败也依然是可以得到秘武的；⑤由于本作的武器炼金系统，只要刷出两把资质出色的武器即可，当前角色拿到自己的秘武后就把预备武器通过炼金转给其他角色，这样能大大节省花在准备工作上的时间（反正钱和技能珠最后都多得用不完）。

由于本作的秘藏武器涉及复数个条件，测试和验证需要大量的时间，本辑先给出 18 名初期可用角色的秘武官方条件和打法参考，各任务的具体完成方法请参看前文。

TIPS 秘藏武器所附带的技能种类和等级是固定的，可以反复拿取，但不能强化或用作炼金，只能进行解体换取技能珠。

真田幸村



指定关卡： 真田之章·大坂の阵（丰臣军）
目标任务： 三の丸の战い
秘藏武器： 炎枪索戋鸣

官方条件： ①真田幸村的体力全程不低于50%；②15分钟内完成前4个通常任务；③伊达政宗和稻姬登场前幸村达成千人斩。
流程参考： 条件虽简单明了，不过此役是最高的10星难度，前期的准备一定要做足，幸村要有较强的清兵能力，同伴则需具备有速杀敌将的实力。开战后立刻往前线冲，分别击破井伊直孝、锅岛胜茂，当第二波敌将登场时会伴随着两个旗兵，将其解决后故意留一个敌将，中央的主战场士气下降后可以让幸村迅速地提升击破数。同伴事先到西侧立花宗茂登场的诘所前待机，幸村击破700～800人就可以完成第一个任务。“大手门と玉造门”结束后两人分别攻下一个大筒砦，时间最好能剩下2分钟以上。接下来是战斗的关键，藤堂高吉等4将只要击破任意两人，政宗和稻姬就会登场。故让同伴先去西北待命，幸村击破一名敌将后，花一点时间把其他三将引诱到一起，确保击破数满足后一发无双奥义·皆传带走。这样伊达登场就可以顺利触发秘武任务了。



前田庆次

指定关卡： 东北之章·奥州仕置
目标任务： 义を挫け
秘藏武器： 天之琼鉾

官方条件： ①10分钟内完成前5个通常任务，以及“里手からの刺客”、“叔父御を止めよ”2个BONUS任务；②藤堂高虎、长宗我部元亲、岛津丰久、前田利家全部由前田庆次击倒；③直江兼续、真田信之出阵前庆次达成千人斩。
流程参考： 开战后北侧“里手からの刺客”任务相关的三个敌将交给同伴处理，庆次专心在南侧利用杂兵刷新快的有利条件杀敌。湖西砦开门后庆次就迅速进去击破元亲和丰久，由于这里是炮击范围，尽量不要过于恋战。向北击破高虎、压制炮台后，中央的主战场有大量的敌兵可供累积击破数，这里建议多用道具和家宝，否则斗气状态的敌将会浪费一些时间。等利家那一波援军到来后，不妨先在战场上达成千人斩，利用全能力上升的特效迅速秒杀掉利家，最后轻松击破两个目标的上杉武将。

织田信长

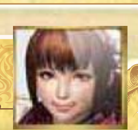


指定关卡： 织田之章·纪州征伐
目标任务： あくまで抗う
秘藏武器： 蛇之麁正

官方条件： ①织田信长的体力全程都在70%以上，且杂贺孙市、毛利元就由信长击倒；②完成除目标任务外的所有任务（包括BONUS），在焙烙兵出现前信长达成千人斩。
流程参考： 难得的没有时间限制的秘武，不过对于体力的要求较高，除了武器上最好有“坚守”技能外，不妨带个团子道具以防万一。信长建议选择在西南的位置，便于一路往东完成任务的同时积攒杀敌数。同伴负责在北砦士气强化区域迎击小早川隆景的众任，随后可游移到织田本阵防守。信长从本阵突围后朝东北的孙市进军并击

破沿途的本多正信、森好久。待中央起火后这里是增加击破数的好去处，不过柳生宗矩等5将中需留一个先不杀，待同伴在西南击破五右卫门后再完成“炎の中で”。提醒一下最后的焙烙兵共有5人，而且秘武的限制时间极短，建议用45秒内练技槽不消耗的道具配合无双极意秒杀。

阿市



指定关卡： 近畿之章·小谷城の战い
目标任务： 光秀を倒せ
秘藏武器： 木花开耶·簪

官方条件： ①15分钟内完成除目标任务和“秀吉击破”以外的全部任务；②明智光秀登场前阿市达成千人斩。

流程参考： 两个“狼藉者がやってくる”任务需要玩家及时堵路，不妨带上提升移动速度的道具。开战后阿市往东救援雨森清贞三将，之后由中央有两个旗兵的通路向北走；同伴则去浅井久政所在的长廊卡位，便于挡住随后出现的前田利家。小谷城起火后，西侧出现的浓姬和森兰丸交给同伴速杀，阿市负责解救片桐且元和海北纲亲。值得一提的是三个BONUS救援任务最好都等任务提示弹出后再击破敌将，否则大量的信息堆积有可能导致实际的触发顺序出错。竹中半兵卫二将出现后交由AI去缠住，等完成“ねねの强袭”并让阿市击破1000人后再解决，15分钟的时限很充裕。

女忍者

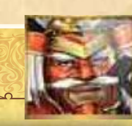


指定关卡： 真田之章·第二次上田城の战い（西军）
目标任务： 稻姬の优しさ
秘藏武器： 绝不知火

官方条件： ①女忍者、真田幸村和真田昌幸的体力全程都不低于50%；②10分钟内完成前3个通常任务，以及除甲斐姬专属任务以外的全部BONUS任务，注意在“忍び对决”需由女忍者直接击破服部半藏的本体（不能误杀分身）；③稻姬出阵前女忍者达成千人斩且我方武将无败走。

流程参考： 推荐以幸村搭档女忍者出战。开战后幸村去东北的户石城解围，之后便守在这里击退来将；女忍者则负责击杀忍者队长，然后在上田城外适当积攒杀敌数，不用急着完成诱敌任务。“忍び对决”发生后用S/L大法保证一次性击杀。“村を守れ”任务中北侧的两名敌将交给幸村，随后他去早川殿所在的砦外挡路，女忍者则提前守在本多、酒井二将的砦外。完成“くのいちの幸村援护”和“柳生の忍び”任务的过程中东侧有大量的杂兵，故不用担心杀敌数不足，反倒是前期不应浪费太多时间，因为早川殿出兵前的剧情对话较多，别因此坏了事。

武田信玄



指定关卡： 武田之章·三方ヶ原の战い
目标任务： 最后の砦
秘藏武器： 天孙降临

官方条件： ①8分钟内完成除目标任务和“影は何度でも”以外的全部任务；②稻姬出阵前武田信玄的击破数在500人以上，且我方武将无败走。

流程参考： 此秘武的难点主要在于“立ちはだかる豪勇”任务需与斗气状态的本多忠胜正面交锋，如果怕2分钟内无法击破，还是派一个强力角色来肩负此重任吧。开战后信玄先积累击破数，同伴则去半藏出现的诘所待命，待完成这两个任务后和可以左右换位，由强力同伴突破西砦并挑战忠胜，德川援军赶来的大量增援足够信玄刷到500人。击破忠胜后不要急着突破追分桥，等直虎第二次登场的任务完成后再让信玄过桥接近稻姬。由于本关我方全程都有士气优势，基本不用担心NPC会败走。

浓姬

指定关卡： 织田之章・信长上洛战
目标任务： 挑发に兴じる
秘藏武器： 蛭虫子

官方条件： ①浓姬的体力全程不低于50%，且斋藤龙兴、竹中半兵卫由浓姬击倒；②10分钟内完成“最后の仕上げ”和“故乡を灭ぼす觉悟”；③松永久秀出阵前敌将残余3人以下，浓姬达成千人斩，且我方无武将败走。

流程参考： 虽然秘武条件的相关任务只有两个，但如果其他任务完成得太慢会导致敌方本阵开门很晚，故完成任务的速度还是要保证。开战后浓姬清掉西北的敌将，同伴则去护送荷驮兵，随后便在五右卫门登场的诘所待机准备截击蒲生贤秀、定秀。浓姬到东南快速积累杀敌数，黑田官兵卫开门后转而向中央移动，待美浓三人众叛变后就迅速进入西侧区域触发火计。半兵卫和龙兴出阵后不用在意，继续留在火计区域，等击破可儿才藏等三将后他俩也差不多赶到了。如果还有零星的武将就由同伴骑马解决，确保除松永本阵外已无敌将后，再完成“斋藤の灭亡”。



羽柴秀吉

指定关卡： 天下统一之章・小牧长久手の战い
目标任务： 门番
秘藏武器： 三贵宇津皇子

官方条件： ①8分钟内完成前4个通常任务；②本多忠胜（第1次）、稻姬、井伊直虎、织田信雄由羽柴秀吉击破；③藤堂高虎进军前秀吉达成千人斩。

流程参考： 由于相关任务和敌将都是一连串的，故本秘武的难度很低，推荐秀吉在中央出阵。开战后同伴一侧甚至不用操作，就让秀吉在主战场快速杀敌，刷到700～800人后再进入小牧山城，沿途的敌兵足够攒满千人。凭借千人斩时的能力加成，一路上的目标敌将都可以轻松击破，然后继续由西南的道路前行靠近藤堂高虎，大门一开便可进去秒杀，整关打下来非常流畅。

岛左近



指定关卡： 天下统一之章・关ケ原の战い（西军）
目标任务： 友を越えて
秘藏武器： 猛壬那刀

官方条件： ①岛左近和石田三成的体力全程都不低于50%，井伊直虎、福岛正则（第1、2次）、加藤清正由岛左近击破；②15分钟内完成除目标任务外的所有任务（包括BONUS）；③大谷吉继战死前敌将残余7人以下，且岛左近的击破数为1500以上。

流程参考： 注意本关只能在“无双演武”里选，“模拟演武”里的关原是固定A型的。受敌方士气的影响，此秘武的难度很高，效果为一定时间内解除强化的家宝需尽数带上，主战角色左近的武器技能也要够好，感觉实在吃力的玩家建议刷一把带“修罗”和“克己”的利器。开战后第一个任务先不用完成，左近击破正则后就自行离开，让AI三成守住砦口足以抵挡敌将（不过需

偶尔关注一下他的血量）。左近朝南侧进兵要在家宝的辅助下完成3个BONUS任务并击倒敌将，正南诘所附近可以适当刷一下击破。随后左近向北移动，三成击破身边的敌将完成“福岛·井伊连合”后直接前往山内一丰以后登场的东南砦。左近以先东北、后西北的顺序行军（龟井兹矩也顺带解决掉），回到中路时正好迎击开门出来的直虎。抽空控制三成完成“后诘急袭”后他就可以撤离，当左近的击破数达到1300左右、并把场上的闲散敌将都击破时再完成“直虎队出击”。剧情过后就要在中央迎来最后一番恶战，确保左近满足击破数后迅速击破4名敌将，只要吉继尚未说出遗言，秘武就在眼前。

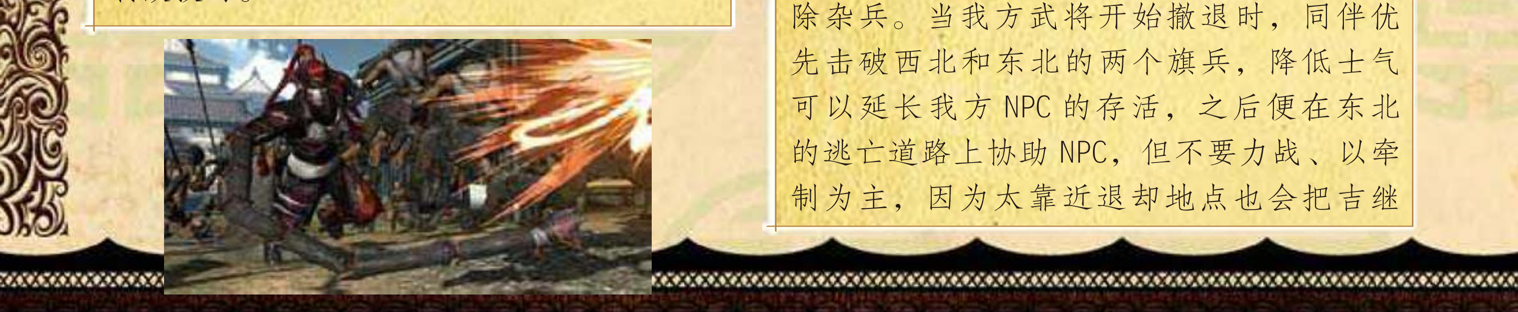
风魔小太郎



指定关卡： 关东之章·远江防卫战
目标任务： 半藏对氏真
秘藏武器： 暗御津破

官方条件： ①10分钟内完成前三个通常任务以及BONUS任务“影の奇袭”、“德川の焦り”；②服部半藏登场前风魔小太郎的击破数达700以上。

流程参考： 开战后同伴走西侧小道，击破高木清秀后就在西边诘所待命；风魔向东南走解决伏兵，并一路向北干掉久能宗益、濑名氏俊和二楼的松下之纲，随后就在东侧诘所附近刷杀敌数。当鸟居元忠等6将以及酒井忠次、伊藤贞次陆续登场后，优先完成“德川の焦り”，并在西侧AI同伴那里留一个武将。风魔使用提高移动速度的道具，四处游走刷满700人后再击破敌将引出半藏。此秘武的整体难度不高，只是城内战杂兵相对分散，比较考验玩家的刷敌技巧。



前田利家

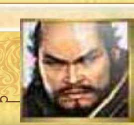


指定关卡： 天下统一之章·小田原征伐
目标任务： 家族を守る
秘藏武器： 苇原火远理命

官方条件： ①前田利家的体力全程不低于50%，甲斐姬（第1次）、风魔小太郎（第1次）由利家击破；②10分钟内完成前4个通常任务，以及“南からも攻めよ”、“不屈の北条军·贰”、“兵粮を断つべし”3个BONUS任务；③早川殿登场前利家击破500人以上，且我方无武将败走。

流程参考： “不屈の北条军·贰”任务要求派上闾千代、宗茂或元亲，选一个顺手的吧。利家的初期位置设为西北，开战后一路向南杀，同伴则直奔东北的莲池和城米曲轮触发两个BONUS任务，之后他就负责替NPC同伴解围，无需操作了。利家在击破甲斐姬和二之丸的武将后击破数稳定突破500，只需迅速到西北的一夜城截杀风魔。整体而言本秘武并没有什么难度，只不过官方最初给出的条件中没有算入“兵粮を断つべし”，坑害了不少人……

柴田胜家



指定关卡： 织田之章·金ケ崎撤退战
目标任务： 大谷吉继の待ち伏せ
秘藏武器： 金刚武斧

官方条件： ①10分钟内完成除目标任务以外的所有通常任务，以及BONUS任务“姬样との战いは御免”；②大谷吉继出现前柴田胜家达成千人斩，且我方无武将败走。

流程参考： 此役是撤退战，而战斗中不能有武将败走，故对玩家的赶场能力有一定的考验。开战后胜家向东南完成任务、清除杂兵。当我方武将开始撤退时，同伴优先击破西北和东北的两个旗兵，降低士气可以延长我方NPC的存活，之后便在东北的逃亡道路上协助NPC，但不要力战，以牵制为主，因为太靠近退却地点也会把吉继

引出来。胜家完成阿市的任务后，掩护撤退部队向西南挺进。这里都是士气强化区域，需要利用道具、家宝效果强行突破，只要击破几名敌将，解除强化效果后，就可以轻松地提升杀敌数了。待织田信忠和丹羽长秀顺利撤退后胜家就向高虎的方向移动，与途中的撤退部队一起挺进，满足千人斩后便果断击破高虎，只要 NPC 不败走，其最后是否退却成功是不影响秘武的。

甲斐姬



指定关卡： 关东之章・忍城の战い
目标任务： 左近の献身
秘藏武器： 龙刃八岐大蛇

官方条件： ①甲斐姬的体力全程都不低于 50% 以下，大谷吉继、直江兼续、女忍者、上杉景胜皆由甲斐姬击破；② 10 分钟内完成除目标任务以外的所有通常任务，以及“二将救援”、“新婚夫妇”和“潜むくのいち”3 个 BONUS 任务；③岛左近出阵前敌将残余 3 人以下，甲斐姬达成千人斩，且我方无武将败走。

流程参考： 开战迅速完成“民を守れ”后，甲斐姬向南、同伴向东，击破敌将的同时也要记得压制诘所，免得 NPC 武将在后期败走功亏一篑。随后的民兵护送任务交给甲斐姬以便她刷取击破数并击倒赶来的吉继，同伴则负责解决零星的敌将。待堤防崩塌后甲斐姬向西南进军，击破兼续后立刻拍马赶回女忍者出现的诘所；同伴则向东击破幸村等将，但不要太快击杀信之。甲斐姬击破女忍者后直接朝景胜进军，信之、稻姬以及剩余的敌将都交给同伴收拾，完成这一系列的布局后再秒杀景胜。



北条氏康

指定关卡： 关东之章・三曽垰の战い
目标任务： 王道见届けるため
秘藏武器： 戒杖刀天常立

官方条件： ①10 分钟内完成“氏邦救出”、“その桥、渡るべからず”以及全部 4 个 BONUS 任务；②在武田本阵开门前，甲斐姬、早川殿、风魔小太郎以及北条氏政、北条氏邦、北条氏照的体力都没有降到过 50% 以下，且我方无武将败走。

流程参考： 因为拿秘武的氏康自身没有击破数的要求，故此战可以派上一个强力角色，把迅速完成任务的重任交给他，尽快击倒敌将也便于保证我方 NPC 的体力。开场便兵分两路——一人向西南救援北条氏邦；一人向东接近北条纲成，并负责击退女忍者和沿途的敌将。西侧的角色完成“退けぬ武田”任务后就支援中央，NPC 中上田朝直最容易败走，要多留意其周边的战况；东侧的角色则一路杀向东南，击破女忍者、信之和武田信廉。等氏康到达武田本阵门外，同伴便可击破幸村。

毛利元就



指定关卡： 中国之章・备中高松城の战い
目标任务： 本阵を守る军师
秘藏武器： 阳神八咫乌

官方条件： ①毛利元就的体力全程都不低于 50%，福岛正则、加藤清正、宁宁由玩家亲自击破；② 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 BONUS 任务“情报を封ず”、“大将を守れ”；③在官兵卫出阵前敌将残余 3 人以下，且元就达成千人斩。

流程参考： 由于敌将残余人数的条件限制，突破各砦的任务也必须完成。开战后先让元就快速向南达成两个 BONUS 任务后，再由同伴完成引诱任务并击破正则。随后同伴在母里太兵卫所处的砦门外以逸待劳，元就由南侧击破宁宁开始一路向西，同伴

在干掉朝我方本阵进军的敌将后便往中央移动压制中央砦。三成和吉继开始行动时，先让同伴牵制住三成的移动，给元就创造机会速杀吉继，之后就能安心地清兵杀将。待把敌本阵外的敌将全灭、满足千人斩的情况下再击破三成就大功告成了。

真田信之

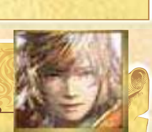


指定关卡： 真田之章・大坂の阵（德川军）
目标任务： 丰臣の最期
秘藏武器： 日月护国之剑

官方条件： ①真田信之、稻姬的体力全程都不低于 50%，且女忍者（第 1 次）、真田幸村（第 1 次）都由信之击倒；② 10 分钟内完成前 4 个通常任务；③丰臣秀赖开始撤退前信之的击破数突破 500，我方无武将败走，且玩家击破敌将 21 人以上。

流程参考： 此战的压力在于“无武将败走”的条件，尤其战斗初期就受到敌方猛攻的前线将领，建议带上两个“团子”，看见血量不多的 NPC 可以及时救援。开战“前线援护”的任务时要尽快杀将，因为大手门和玉造门前各有一位 NPC 需要解救（即稻姬专属任务）。顺利救援后稻姬返回前线，与信之占据真田丸的两个出口各守一侧，过程中信之还要抽身向南击破女忍者。守护两个大筒砦期间是信之最好的杀敌时段，因为一旦真田丸开门，玩家就必须立刻冲入与幸村交锋，否则我方 NPC 会很快被他打得败走。在击破幸村前确保大坂城外没有其他敌将即可，不用数着到 21 人。

小早川隆景



指定关卡： 中国之章・上月城の战い
目标任务： 半兵卫を击破
秘藏武器： 沫那艺剑

官方条件： ① 15 分钟内完成上月城三砦的攻略任务，以及 BONUS 任务“一番手柄”、“兵粮番”和“利家出击”；②在半兵卫进军前小早川隆景的击破数达到 800 人以上。

流程参考： 开战后先稳步把 4 名敌将引到砦外击破，想攒杀敌数不妨都交由隆景来完成。西、南二砦开门后直接向东侧的兵粮库移动，北砦的两名敌将会自己跟下来。在完成这两个任务后隆景北上去上月城周边刷杀敌数，同伴则去东南的诘所待机。当出现“毛利军包围上月城”的提示后隆景立刻骑马往西砦走，把加藤清正和福岛正则挡在尽可能远的地方，击破一个后留一个不杀交由 AI 缠住。先等东南角的前田利家登场，切换到同伴触发并完成任务，之后再完成“一番手柄”，最后靠近半兵卫所在的南砦就可以静待秘武任务的到来了（清正和正则二将杀得太快有可能导致任务提示的顺序紊乱，从而无法得到秘藏武器）。



早川殿



指定关卡： 关东之章・骏河防卫战
目标任务： 真田の切れ者
秘藏武器： 姬杖栉名田

官方条件： ①早川殿全程体力不低于 50%；② 10 分钟内完成本关除“真田の切れ者”、“忠臣を倒せ”以外的所有任务；③在真田信之再度登场前早川殿击破 500 人以上，今川氏真到达今川馆且我方无武将败走。

流程参考： 由于任务“乙女と忍び”触发条件的特殊性，此战建议派上甲斐姬作为同伴。开战后早川殿先迅速击破敌将并积累杀敌数，甲斐姬前往东北砦发现伏兵。内藤昌丰开始进兵时让早川殿过去截杀，北侧的山县昌景留给甲斐姬负责，随后也

由她负责护送今川氏真、击退沿途的叛将。引诱幸村的任务完成后西侧的士气强化区域便会解除，幸村也会陷入混乱状态，早川殿可以轻松地在此完成两个任务（先南后北），甲斐姬则转移到正南的诘所前守候。在早川殿进入洞穴向武田本阵发动奇袭的同时，女忍者一出现就由甲斐姬击破，至于500的击破数轻松就可以达成。



奖杯列表

种类	奖杯名称	取得条件
白金	天下无双	获得其他所有奖杯
铜杯	任务遂行祝	初次完成战场任务
铜杯	盟友の功绩	初次切换到搭档并完成任务
铜杯	初战胜祝	初次获得战斗胜利
铜杯	谛めない	完成无双演武模式的九州之章
铜杯	友の遗したもの	完成无双演武模式的中国之章
铜杯	反骨の魂	完成无双演武模式的四国之章
铜杯	梦の续き	完成无双演武模式的近畿之章
铜杯	背ききってみせよ	完成无双演武模式的织田之章
铜杯	泰平の觉悟	完成无双演武模式的德川之章
铜杯	满开の樱の下で	完成无双演武模式的武田之章
铜杯	上杉の干となる	完成无双演武模式的上杉之章
铜杯	父の想い	完成无双演武的关东之章
铜杯	次代へ	完成无双演武模式的东北之章
铜杯	天下人	完成无双演武模式的天下统一之章
铜杯	花と干	完成无双演武模式的真田之章
银杯	连战连胜	完成无双演武模式的全部战役
金杯	天下布武	以所有默认出战角色完成无双演武模式的全部战役
铜杯	友谊の契り	流浪演武模式初次与无双武将的友好度达到最大
银杯	金兰の契り	流浪演武模式与所有无双武将的友好度达到最大
铜杯	列传执笔祝	初次记录武将列传
金杯	列传编纂者	武将图鉴达到 100%
铜杯	家宝获得祝	初次获得家宝
银杯	数多の家宝	获得所有家宝
铜杯	稀有なる业物	初次获得秘藏武器
铜杯	武器爱好家	获得 20 种以上秘藏武器
银杯	军器收集家	获得所有秘藏武器
铜杯	勋功第一	无双武将初次达到最大阶级
铜杯	杰物诞生祝	无双武将初次突破能力界限
铜杯	まさに地狱ぞ	以“地狱”难度完成任意关卡
铜杯	一骑当千	在一场战斗中击破 1000 人
铜杯	一骑当贰千	在一场战斗中击破 2000 人
铜杯	奥义なる由缘	在一场战斗中用无双奥义击破 500 人
铜杯	疾风迅雷	在一场战斗中用神速攻击击破 1000 人
铜杯	ここに极めたり	在一场战斗中发动 5 次无双极意
铜杯	剑戟舞踊	在一场战斗中用杀阵击破 5 名敌将
铜杯	连击雨霰	达成 1000 连击
铜杯	连击雨岚	达成 2000 连击
铜杯	名将に名马あり	购入松风
铜杯	大盘振る舞い	在杂货店累计消费突破 10 万金
铜杯	军旗夺取	击倒旗兵令敌军士气下降
铜杯	不可避の剑影	用影技令敌将的防御崩坏
铜杯	义贼の心得	满足家宝的“容易掉落条件”击破敌将
铜杯	疾风怒涛	在士气强化区域中，以无双极意状态下的神速攻击击破敌人
铜杯	たんとお食べ	用道具回复我方武将的体力
铜杯	百花缭乱	模拟演武模式解锁所有武将
铜杯	新星诞生祝	初次作成新武将
铜杯	历战の古兵	宝物库的总击破数突破 10 万人
铜杯	屈指の武动き	宝物库的任务完成率突破 50%
银杯	无比の战巧者	宝物库的任务完成率达到 100%
铜杯	战国の语り草	宝物库的事件收集率突破 50%
银杯	战国の生き样	宝物库的事件收集率达到 100%
铜杯	目觉めし乐才	宝物库的 BGM 收集率突破 50%
银杯	溢れる乐才	宝物库的 BGM 收集率达到 100%

玩后感

游戏的整体素质值得肯定，在 PSV 平台的各作《无双》中综合表现也是最高的，同屏人数优于《无双大蛇 2 终极版》，流畅度方面则远胜《战国无双 2 HD 版》和《真·三国无双 7& 猛将传》。革命性的神速攻击系统和招式判定上的细节调整都能看出制作方的用心，优点就不再重复了，主要说说遗憾——本作在不少细节方面都有很明显地为《猛将传》留手的痕迹，包括战役设置、被取消的防具系统等；家宝效果的重复度略高也让人有些失望；“克己”技能效果太强，甚至影响了平衡性。《无双》作品销量的越发惨淡，更大的原因在于“地毯式轰炸”的经营策略，希望 KT 能够吸取教训吧（大概）。

文 初心者 美编 sienna



Guide Through 攻略透解

作为一款续作，《耀西新岛》针对3DS的机能引入了各种倾斜感应的操作，在基本的玩法上没有太大的创新，但也保持了较高的难度。游戏中有6大关卡，每个关卡都有着特色鲜明的机关陷阱，加上巧妙地隐藏起来的收集要素，需要玩家多次尝试和挑战才能完成。因此本攻略将介绍游戏的基本玩法以及攻关心得，并着重列出关键的收集位置，以助各位完成收集之旅。

3DS	耀西新岛		ACT 动作
	Yoshi' s New Island		
	Nintendo	美版	
	2014 年 3 月 14 日	1 ～ 2 人	
	39.99 美元	无对应周边	

基本操作

游戏提供了多种操作方式，按键布局有2种，扔蛋的瞄准方式有3种。点击下屏的暂停，进入选项即可更改。默认的扔蛋方式需要等待较长时间，建议选择另外两种之中比较顺手的来玩。

类型A	类型B	作用
A	B	跳跃，长按可浮空（浮空结束前再按一次可二段浮空）
B	Y	吐舌头、吐出嘴里的东西
X/R	A/R	扔蛋（按↓键或吐舌头的键可取消扔蛋动作）
Y/L	X/L	锁定准心位置，再按一次可解除锁定
滑杆/十字键		移动（长按可奔跑）、进入水管
滑杆/十字键↓		下蹲，跳跃后向下冲击；含着怪物时生蛋；长按观察下方
滑杆/十字键↑		进入传送门；瞄准正上方吐舌头或扔蛋；长按观察上方
滑杆/十字键↑+B/Y		向上吐出嘴里的东西
START/SELECT		暂停





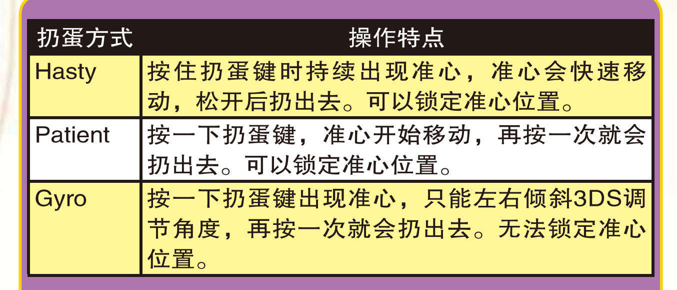
耀西的能力

跟一般的平台动作游戏类似，耀西的跳跃有小跳和高跳，根据按键时长决定。跳跃后可以直接将普通敌人踩死，但对部分敌人无效。长按跳跃后可以短暂浮空，浮空时还会稍微往上飞一小段距离，在浮空的最后再按跳跃键，还能接上短时间的二段浮空。浮空的时长和位置比较难掌握，容易造成失手，因此普通跳跃可以通过的地方，最好还是不要太依赖于浮空动作。

耀西还可以吐出舌头，将某些小型怪物或物体吸过来，然后直接吐出去攻击敌人。或者将嘴里的东西变成蛋，带在身后（最多6个），等到有需要的时候扔蛋攻击敌人。

扔出去的蛋会在墙壁上反弹，除了作为一种攻击手段，也可以打中硬币、浮云和鲜花等物件。扔蛋的时候会有准心，锁定准心后耀西可以继续移动和跳跃，甚至在吃到翅膀后可以一边浮空一边瞄准。如果取消扔蛋的动作，那么当前这颗蛋就会被放到队列最后的位置。





扔蛋方式	操作特点
Hasty	按住扔蛋键时持续出现准心，准心会快速移动，松开后扔出去。可以锁定准心位置。
Patient	按一下扔蛋键，准心开始移动，再按一次就会扔出去。可以锁定准心位置。
Gyro	按一下扔蛋键出现准心，只能左右倾斜3DS调节角度，再按一次就会扔出去。无法锁定准心位置。

除了将敌人变成蛋之外，还有一些场景物件会产生蛋，只要触碰就会拿到，不需要吐舌头。

蛋每次打中障碍物的时候都会变色，依次为绿色、黄色、红色，最后失去弹性，而蛋的颜色决定了击中敌人时掉落的奖励。

绿色：1个金币

黄色：3个金币

红色：2颗星星

紫色：1个红币（特定关卡才有）

最后值得一提的是，耀西能够吐出舌头，将跌落的金币、星星及马里奥宝宝直接回收，避免不必要的移动。



巨蛋和铁蛋



遇到体型巨大的敌人时吐舌头，并连续按键即可将其吞掉，从而生出巨蛋或铁蛋。

巨蛋扔出去能把场景砸烂，不过获得巨蛋之后身上的普通蛋都会消失。当巨蛋四处破坏物件的时候，会积蓄巨蛋的计量槽，蓄满后增加1条命。

吞下金属敌人可以生出铁蛋，铁蛋只能水平扔出，然后会在地面滚动，并破坏物件和墙壁等。注意带着铁蛋时耀西只能进行短距离的普通跳跃，无法浮空。另外，耀西也只有在携带铁蛋的时候才能潜水。

关卡说明

耀西的任务是保护好马里奥宝宝，一旦碰到敌人或者被打中，马里奥宝宝就会飘起来，要在限时（星星力量）内触碰回收，否则倒计时结束就会减少一条命。成功回收的话倒计时不会立即重置，而是缓慢恢复，所以连续失手的话倒计时剩下的时间就会越来越短。

关卡中间有白色的记录点光环，会增加回收的倒计时时间10秒，记得要穿过去，否则失手的时候就要从关卡的开头重打了。

关卡中会有星星、红币、鲜花的收集要素，可以逐一完成。星星可以增加星星力量，也就是回收马里奥宝宝的时限，每颗星星代表1秒时间，失手重来的话时间重置为10秒。每收集100枚硬币（包括金币和红币）会增加1条命，而每拿到一个鲜花，部分关卡结算时就能获得一颗金蛋，用来开启隐藏小游戏关卡。另外，关卡结算时剩余的耀西蛋会直接继承到下一个关卡，一开始就可以用。至于流程中出现的小游戏，只要在限时内不到达终点，就可以重复挑战。所以如果第一次没有收集完，可以故意拖延时间，自动回到地图再进来，直至把里面的鲜花和金币都拿到。



收集心得

每个世界有30颗金蛋，获得10颗后奖励1up，即1条命。红币隐藏在金币之中，当拿到金币的时候才会知道是红币，只要把见到的和隐藏的金币都拿到即可。鲜花和星星大都可以通过打中浮云获得，部分鲜花藏得比较深，对照攻略中的提示可以找到。

最麻烦的是星星，因为它们出现之后会到处乱跳，而且很快就会消失，所以建议尽可能把路上的敌人都消灭，排除干扰，并谨慎破坏场景物件，以免被掉下来的星星跑掉。还有一个补充星星的办法，就是让耀西蛋击中敌人时处于红色的状态（可用黄色蛋反弹一次），这样就能掉出2颗星星，同样计入收集数。星星与马里奥宝宝丢失的限制时间挂钩，也就是说只要在集满星星的情况下无伤通关即可完成星星的收集。

另外，如果失手重来，那么记录点后的收集要素也会重置，需要重新再拿一遍。

场景物件

浮云：用蛋或者敌人击中后会有各种物件出现。隐藏的浮云是半透明的，当耀西到达特定的位置就会显现。
产蛋方块：击中后会打出蛋，带着6颗蛋的时候会打不出蛋来。
开关：跳到开关上会触发各种平台机关。开关往往都有时间限制，并且是一次性的。
水管：从部分水管可以进入隐藏的区域。
箭头云：用蛋击中后，蛋会向着箭头的方向飞去。

变身小游戏

进入彩色的传送门，可以玩到一些小游戏。耀西会变成特殊的形态，这些小游戏需要倾斜3DS来玩，并配合跳跃键来前进，按START键可以看到相应的操作方法。

小游戏都会有时间限制，碰到敌人会被拦住，吃到中途的时钟就能延长游戏时间。小游戏中会有金币和鲜花等收集要素，不过只要在到达终点之前耗尽时间，就可以再次进入小游戏，把错过了的金币和鲜花收集完全。

特殊道具

翅膀：当在同一关卡中失手多次后，会从记录点的第一个水管中出现翅膀，触碰后可以连续浮空。
金翅膀：出现翅膀之后继续失手死掉，会从记录点的第一个水管中出现金色的翅膀，触碰后耀西可以连续浮空，并进入无敌状态（碰到陷阱还是会死）。注意被敌人碰到之后会弹开，并有可能因此掉到陷阱里。
西瓜：吞下之后可以吐出种子攻击，甚至还有火炎和冰冻攻击。
耀西星星：吃到之后变成超级耀西，按住十字键可以高速移动。红色的超级耀西形态下可以用十字键↑↓调节位置。

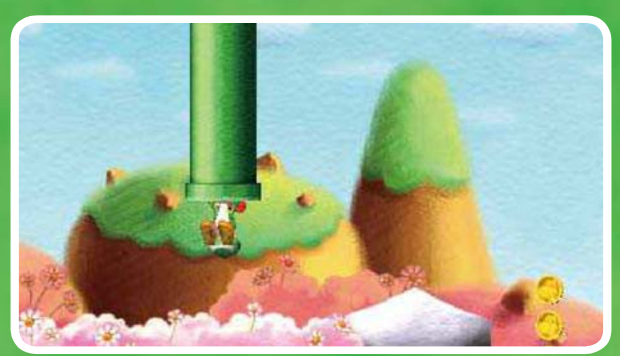
流程攻略

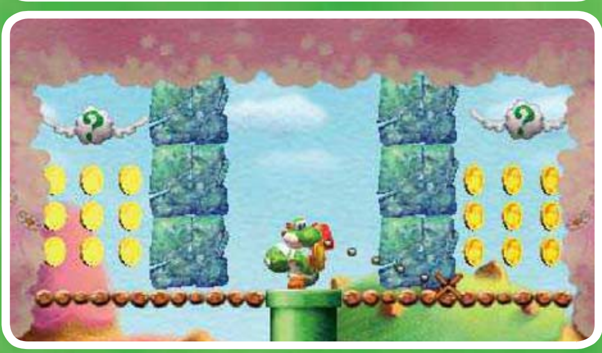
每一个世界中都有一个隐藏S关卡，需要收集完所有星星、红币和鲜花才会出现。这里会重点标出所有鲜花的位置，以及一些比较难发现的隐藏位置以供参考。

World 1-1

跳跃并用头顶空中的笑脸方块，可以看到游戏操作的基本说明。遇到巨型怪物的时候吐舌头，然后连按任意按键就可以将其变成巨蛋。

1.开始的位置。
2.有3根水管和鲜花的位置，进入最左边的水管。
3.3根水管之间。
4.进入噬人花上方的长水管，击中右边的浮云。





5.巨蛋位置的右边。在巨蛋这里向左上方扔蛋。

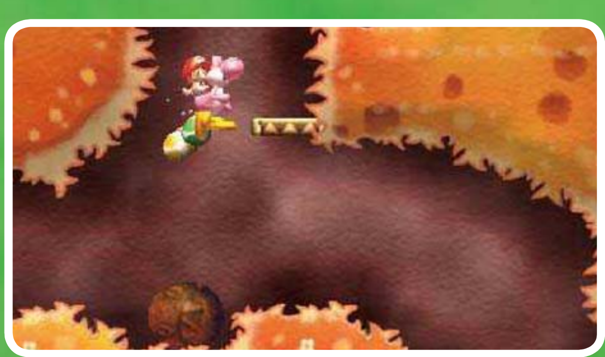




World 1-2

滚石可以直接推动，也可以踩在上面，在边缘行走，反方向慢慢挪动。在巨蛋的位置，向正上方扔出去即可。碎石可以用头顶破，可以跳跃向下撞破，也可以直接攻击打破。

1.推第一块滚石时跳上滚石发现隐藏空间，干掉里面的敌人。



2.矿车小游戏的最后。

3.记录点的滚石上方。

4.推滚石上坡后减速，在拐角向下的位置跳上滚石发现隐藏空间。



5.推滚石经过一排水管时，进入最右边的水管。

World 1-3

注意天上的炸弹，靠近的时候就会掉下来。而气球则可以直接打掉。

1.打中第二个浮云，在一列金币的位置的上方有隐藏浮云。



2.两个噬人花的位置，有连续的3个浮云。

3.进入水管前准备好蛋，在这里利用反弹打出隐藏的浮云。离开的时候记得按十字键↑才能进入水管。





4.蓝色蘑菇的下方，要用扔蛋反弹拿到。

5.3个气球吊着的箭头，打下来后高跳拿到。

World 1-4

1.第二个锤子后打中水桶，掉下跳台，跳上去拿到。

2.木锤右边的水桶下方。

3.热气球小游戏的最后。按跳跃键可以减速。

4.两只熔岩怪之间的浮云。

5.两个转动陷阱之间上方的隐藏浮云。



BOSS战，躲避上方的炸弹，击中BOSS上方的水桶即可，非常简单。



World 1–5

这里的针刺怪物可以扔蛋击中，令它们互相碰撞消灭掉，普通攻击只能把它们打到暂停。

1.进入水管后先不要上去，在地面走到最右边，出现鲜花。



2.上方平台有4个浮云，打右起第二个。

3.继续上去，击中在右上方的浮云后出现。

4.继续上去，进入右边的水管。

5.到达平台顶端的水管时先不要进去，跳到右上角发现隐藏浮云。注意头上飞过的红币。



World 1–6

在种下种子之后，后面会有多个浮云，注意准备几颗蛋。中途有根水管不断有红色怪物跳出，可以进去拿到紫色蛋。

1.跳上植物，进入左上方紫色门。



2.种子发芽后跳到顶端。

3.打中在两个旋转平台的右边的浮云后出现。至少要两颗蛋。



4.在云平台的位置有甜甜圈，站到上面过一段时间会下落。

5.头顶紫色方块，跳上去拿到。



World 1–7

这里出现的木桩要用跳跃冲击来打下去。踩高跷的敌人要踩两次才会死。注意观察墙壁位置，会发现几个隐藏的区域。

1.进入这里右边的水管。



2.有两根木桩的位置，打下木桩后拿到。

3.冲刺小游戏中。

4.撞破地面，进入隐藏区域。



5.在这里跳下向左走。





World 1-8

这里会出现有数字的平台，表示可以着地的次数，超过了之后平台就会消失。其中一处上方有隐藏浮云，是钥匙的落地位置，注意不要太早踩上去。另一处则需要把平台都踩一遍，才会出现金币。

1.从隐藏浮云拿到钥匙之后回去开门。利用浮空减少落地的次数。



2.让这里的平台消失后就会出现。



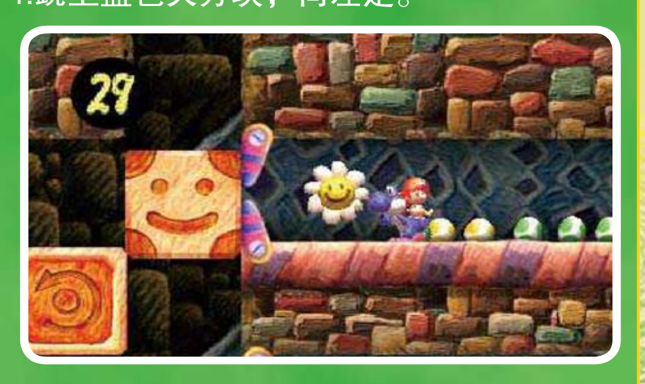
3.利用反弹收集金币后出现。





▲击中橙色小方块，大方块就会开始移动。

4.跳上蓝色大方块，向左走。



5.第二组橙色大方块旁边有隐藏的浮云。



BOSS战利用小豌豆变蛋砸几次即可，如果有藤蔓阻隔，要先把它打掉。



World 1-S

1.打中空中飞过的绿色怪物的浮云。



2.绿色的移动平台之间。
3.紫色的移动平台之间。
4.拿到这里的金币后出现隐藏浮云。



5.最后的移动平台之间。

World 2-1

跟马里奥游戏类似，乌龟踩一次会变成龟壳，然后撞到障碍物时会来回滚动，再踩一次的话就会停住。这里还会出现金属敌人，注意将其变成铁蛋之后耀西就无法浮空了，所以后面的墙壁需要分开几次扔铁蛋破坏掉。

1.利用龟壳向左反弹。



2.同样利用龟壳即可。

3.进入蓝色门之前，踩着乌龟跳上去，进入水管。

4.用铁蛋破坏墙壁。这里的机关要先扔几次铁蛋之后再通过，才能拿到最后的鲜花。



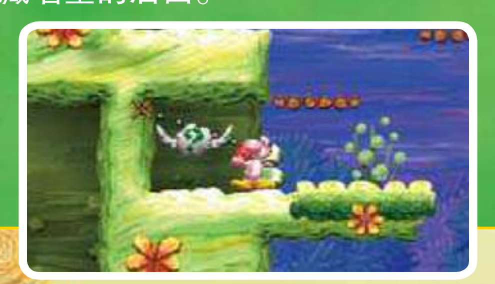
5.石头墙自动下落的场景，尽快走到右边尽头，拿到之后跳上水管。

World 2-2

这关有较多的隐藏墙壁和浮云。另外出现了会偷蛋的老鼠，它们会从天而降。

1.进入尽头的蓝色门，击中浮云就会出现跟玩家行动一致的假耀西，控制它跳进陷阱，拿到鲜花。

2.隐藏墙壁的后面。

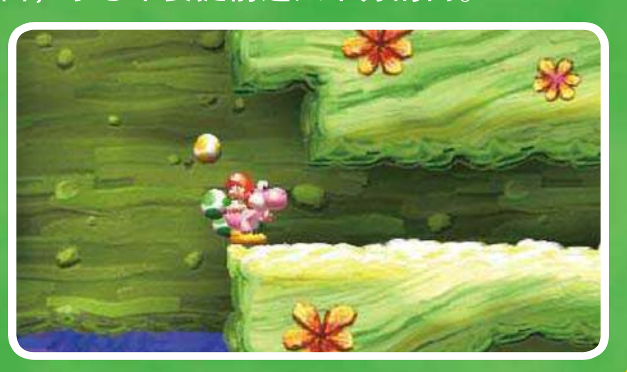


3.隐藏墙壁的后面。



4.在第二个假耀西房间，跳到提示方块上面，顶着墙壁的时候还是可以控制假耀西移动的。注意在地面的时候小心不要进门，否则再进来的时候假耀西就不见了。

5.利用箭头跳到隐藏区域，同样要控制假耀西，小心不要提前进入下方的门。



World 2-3

这一关在跳跃的时候小心不要按↓键破坏了路面，而且站到倾斜的木头上的话，最后会掉下去。另外背景的火山喷发后，会在前景出现光柱提示陨石的下落。

1.利用龟壳反弹即可。

2.跷跷板左上方的浮云。跷跷板不会掉下去，可以放心移动。

3.有两根木桩的位置，打下右边的，进门拿到。木桩左上角有隐藏浮云。



4.中途可以玩到冲击钻的小游戏，倾斜机身控制方向，按跳跃键钻开石块，蓝色石

块比较坚硬。钻到后段的时候要向中间靠拢，以便拿到最后这里的鲜花。

5.跷跷板区域。



World 2-4

幽灵在正对的时候会掩面并停下来挡路，背对它们然后利用蛋的反弹才能消灭。而被紫色的鬼魂附体后左右方向控制会相反，非常麻烦。

1.隐藏浮云。



2.隐藏浮云



3.打倒途中扛着门的敌人，进门后在蓝色方块的左上角拿到。

4.在箭头圆块的位置，踩上箭头就会向着箭头的方向移动，浮空的时候箭头会再次旋转，撞到东西的时候会变成反方向。往左上移动，打到浮云后拿到鲜花。

5.有两个箭头圆块的位置，注意中途左边的门，进入后在左边拿到。

BOSS战需要利用跳跃向下冲击，撞击高位的木桩，使BOSS撞到天花板，连续数次即可胜利。



World 2-5

1.一开始的产蛋方块上方。

2.破坏地面后就能发现。

3.有甜甜圈和旋转锤子的位置，等待甜甜圈掉落，下去向左走。

4.发现钥匙后向左走到尽头，发现隐藏浮云。



5.一连串垂直金币的最后一段的中间。



World 2-6

看到有箭头和红花的地方，含着怪物按↑键和吐舌头键，可以把怪物丢进红花。

1.小斜坡的右边。

2.踩到飞鱼后浮空到达右上角的平台上。



3.断崖边红色箭头的下方。

4.在第3朵鲜花前方，连续踩着飞鱼到达平台上。

5.看到之后注意会有飞鱼连续经过，小心躲避。



World 2-7

对付洞里的乌龟，多用正上方吐舌头的方式消灭掉。另外扔完巨蛋记得向左走，回收金币。

1.向右扔巨蛋即可。

2.站在平台上，下蹲通过石头即可拿到。

3.碎石块和粉色平台之间，小心跳跃。

4.直升机小游戏，最后区域的石块之间。

5.在一排甜甜圈和碎石块之间的浮云，小心下方乌龟的攻击，快速通过。

World 2-8

这关的木锤要用蛋砸上方的问号两次，然后就会暂时升起来。

1.在绿色平台前有隐藏浮云，进门后玩冲刺小游戏，注意最后一段是毒液池，不要往回走。途中在箭头的位置跳跃，浮空向左拿到鲜花。



2.向正上方的直角扔蛋两次，反弹打中木锤的问号后拿到。

3.在第一个三文治的场景，要注意节约用蛋，这里至少需要两颗蛋，分别拿到鲜花和最右边的隐藏浮云。扔蛋反弹即可。

4.在红绿平台重叠的位置，冲击红色平台，绿色平台会继续移动使两者错开，跳下去即可拿到。



5.准备至少两颗蛋，升起木锤后迅速绕过去。

BOSS战，看准周围的小蝙蝠，最好是把小蝙蝠都吞掉之后再攻击。BOSS会发狂冲撞，注意跳跃躲避即可。



World 2-S

这关有很多碎石块，要谨慎使用蛋。建议用十字键操作，避免失误撞烂地板。

1.被碎石块包围着。

2.右方浮云。

3.一堆金币和碎石块的区域，被碎石块包围着。

4.扔蛋清除障碍物后拿到。



5.拿到钥匙后开门即可。

World 3-1

这关的地面会感觉很滑，移动的时候注意控制速度。铁蛋可以让耀西潜水，扔掉铁蛋之后自动上浮。

1.打掉水里的大怪，跳到树上就能看见。

2.跳进水里，用跳跃冲击稍微下潜，就可以继续向右游过去。进门拿到鲜花。



3.带着铁蛋下水，向左扔蛋反弹拿到鲜花。

4.在潜水艇小游戏中打破碎石块拿到。要注意提前转向和射击，由于都是直角的弯道，转动幅度很大，所以这个小游戏比起之前的要难不少。在最后一个弯道可以用后退进入，拿到金币。



5.打掉水里的大怪后就能拿到。



World 3-2

这里的猴子是不能变成蛋的，而且吐出去之后还不会死。

1.含着西瓜打掉碎石块即可。

2.进入蓝色门上方的粉色门，踩开关之后迅速到达最高处。

3.经过绿色平台后在两棵树之间找到隐藏的浮云，打掉后出现门，进去跳到右边的平台。

4.在上下移动的平台区域。可以用西瓜打中猴子，然后拿到。



5.在3只丢炸弹的猴子的位置，踩着猴子可以拿到。

World 3-3

这关要注意刺猬，等它变小之后才能攻击到。或者在变大的时候直接用红西瓜喷火解决。

1.开始之后跳到最高的树上可以发现。

2.跳到黄色的蘑菇上面发现隐藏的浮云，打掉后进门，利用箭头可以拿到。



3.拿到钥匙后打到左边的浮云。

4.在黄色蘑菇附近找到隐藏浮云，打掉后出现门，进去踩开关。

5.接近终点时跳到最高的树上看到。



World 3-4

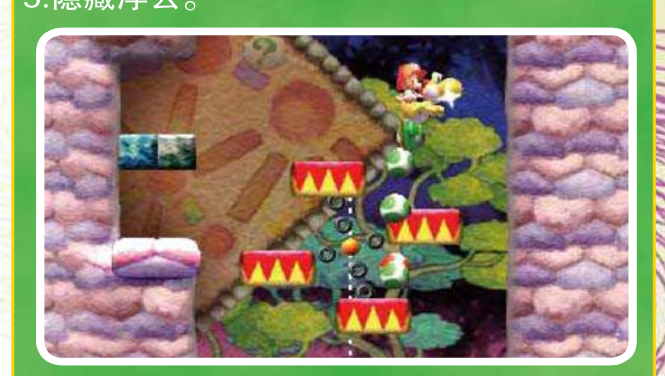
1.在黄色旋转平台的位置，看到右上角有墙的时候，跳到墙的左边发现隐藏浮云。

2.跳到1的墙右边发现隐藏浮云，拿到钥匙。进入之前看到的上锁的门。

3.进入有铁蛋的区域，水下还有一颗。下水后先打鲜花那边的墙，上浮时拿到第二颗铁蛋。

4.看到鲜花之后沿着金币的路线反弹即可。

5.隐藏浮云。



BOSS战需要打中气球，使炸弹击中BOSS数次。气球移动缓慢，如果位置一直不对的话，可以攻击BOSS本体，使其瞬移。当全屏上方出现炸弹的时候，会有一个位置没有炸弹，站到下面躲避。耀西蛋用完的话可以从两边补充。



World 3-5

拿盾牌的敌人要从背后或者下方才能击中。

1.拿到这里的金币即可发现。



2.平台下方，扔蛋反弹即可。

3.带着狗的时候，跳到其背上拿到。狗自己不会跳，但会在下方通道跟着移动。

4.斜向的移动平台左侧隐藏区域，进入水管消灭敌人。

5.继续往左上走到顶，进入隐藏区域的门，在冲刺小游戏中途浮空向左。



World 3-6

本关出现的螃蟹会打掉耀西的蛋，而且要攻击两次才能打死。把中途的木桩打下去后会出现隐藏要素。

1.第一只螃蟹上方的隐藏浮云。
2.红花后的两朵浮云，左边那个。
3.打下第二个木桩出现浮云，到达上方的一个隐藏空间中，把抬着树的怪物打死，跳到顶端。
4.冲击钻小游戏中段。
5.两只丢炸弹的猴子之间的浮云。



World 3-7

小心水中的大鱼，一旦被它吃掉就会死，可以扔蛋让它暂时潜水消失，不过也要注意剩余蛋的数目。

1.第一串金币上方的隐藏浮云。
2.有旋转铁锤的水下场景，在铁蛋怪物产生的位置的右上角。
3.有旋转铁锤的水下场景，带着铁蛋破坏掉最左边的墙壁浮上去。
4.出来之后躲避大鱼，在树上方的浮云。
5.用钥匙开门后，从旋转平台跳到树上。

World 3-8

1.一开始的斜坡中间，注意跳跃。
2.途中第二只螃蟹。
3.在丢炸弹的一排怪物右边有一只螃蟹，打死之后拿到。
4.途中跳到上方的隐藏空间，注意在水流中移动时向左跳，发现铁蛋方块后进入水下。
5.进入水管发现两只螃蟹，打死下面那只，走到右边尽头有隐藏浮云。

BOSS战是一只大螃蟹，在它身上有泡沫的时候可以直接吐舌头拿到蛋，或者等它放出泡泡的时候也可以。然后直接攻击泡泡会变小，重复几次即可，难度不大。



World 3-S

这关要一路乘着三文治，鲜花的位置都很明显，这里就不赘述了。

World 4-1

踩着泡泡可以跳得更高，同时躲避敌人。在关卡的最后，移动平台的位置上方可以拿到钥匙，进入前方上锁的蓝色门，注意在门口不要掉下去，否则要重打关卡才能拿到铁蛋了。

1.有一堆彩色气球上升的区域中间的浮云。感觉吃力的话不妨利用翅膀通过。



2.气球区域有一扇封闭的粉色门，进入下方的门，踩着气球上升。注意躲避炮弹。
3.在波浪形移动的平台处，打破上方的泡泡后出现。顺便拿到钥匙。
4.进入关卡末尾上锁的蓝色门，向右扔巨蛋。
5.扔完巨蛋后过去收集金币的时候就会看到最后一朵花。

World 4-2

在这关里，当马里奥宝宝丢失的时候，偶尔会立刻有怪物飞过来把他带走，注意要尽快回收。而耀西跳跃后向下冲击的动作是可以把大虫子震晕的，要好好利用。

在垂直下落的金币区域如果不小心丢掉了马里奥宝宝，可以向上丢蛋回收。

在冲刺小游戏的区域，看到箭头的时候要及时跳到墙壁的对面，如果失手了可以往下走回到起点。

1.在石头挡住大虫子的位置，破坏掉中间的石头后出现。
2.在垂直下落的区域，留意箭头，花会出现在左边墙上。
3.在垂直下落的区域，先不要进入底部的水管，打到浮云后出现粉色门，进去玩冲刺小游戏，途中跳跃后拿到。
4.震晕中途的大虫子跳下去有隐藏浮云，然

后跳到上方隐藏区域，在中途的浮云处找到。最好准备几颗蛋再上去。
5.从隐藏区域下来后，在两条大虫子之间找到。



World 4–3

这一关要充分利用有限的龟壳和蛋来连续消灭怪物。
1.用龟壳攻击一连串怪物可以节约用蛋，平台中间的空位有隐藏浮云。
2.消灭水管下方的食人花，然后进入上方的水管。
3.利用龟壳找到开关，让龟壳通过。
4.矿车小游戏的最后。
5.等旋转平台向下的时候跳过去拿到。





World 4–4

这关针刺陷阱很多，要小心跳跃。首先进入水管拿蛋，然后分别进入3道蓝色门。这里的切换机关可以直接用头来顶，机关会同时控制同种颜色的平台翻转。
1.针刺房间的陷阱下面，利用反弹拿到。
2.在鬼火房间拿到钥匙之后，向右上穿过一条小路时拿到。



3.进入有3道蓝色门房间的水管。
4.铁锤怪物后方，攻击其背后或利用反弹可拿到。

5.向右扔巨蛋即可。扔完之后向左走收集金币。
BOSS战之前准备一些蛋再进去，只要站到感叹号方块上面然后看准BOSS所在平台的颜色，打到相应的方块即可。



World 4–5

1.有两个紫色方块的地方，打右边的方块上去拿铁蛋。下来向左扔蛋，拿到水上方的鲜花。
2.有3个紫色方块的地方，先打左边和右边的，再跳上去中间小的，上去拿铁蛋下水，向右扔蛋，拿到水下的鲜花。
3.旋转铁锤的下方。
4.向左扔蛋反弹破坏水面的碎石块，进入后打掉浮云。



5.带着铁蛋上去，向右扔铁蛋之后下去拿到。



World 4–6

这关有许多地方都要抢在陨石下落前跳到阶梯上。
1.从一开始的阶梯上去，进入水管。
2.继续前进也有一段阶梯，上去找到。
3.拿到2之后继续前进，在上方找到。
4.进入下一个区域，准备被巨大的黑球追杀，途中可以拿到鲜花。
5.同4，在后段上方。



World 4–7

这关要利用到下落时踩炮弹的短暂反弹，来到达一些浮空无法直接进入的地方。而炮弹也是可以吞掉的。
1.一开始不要站到平台上面，进入向右的通

道中，利用发射出来的炮弹跳到平台上。
2.直升机小游戏中途。
3.黄色平台的上方的浮云。
4.下一个区域的紫色平台上。
5.高速移动的红色平台上。注意途中看到两个重叠的话，要准备浮空。



World 4–8

这关的铁锤砸得很快，可以移动视角利用反弹来收集东西。
1.在铁锤的下方平台中间下去就会出现，扔蛋反弹即可。
2.铁锤之间，向上扔蛋可以反弹拿到。
3.进入下一个区域优先干掉天上的敌人，否则马里奥宝宝会被抓走。然后踩着云拿到上面的鲜花。
4.踩着箭头圆块拿到。
5.踩着箭头圆块，等铁锤下落后拿到。

BOSS战是一条骨头鱼，首先要跳到它身上，用跳跃冲击踩黄色的按钮，等它下去发出一波熔岩之后就可以扔蛋攻击了。受到攻击之后它会跳出来几次，注意走位。



World 4–S

这一关全是尖刺陷阱，纯粹考验浮空和跳跃的控制能力。其中一处平台下的鲜花要在狗的背上下蹲才能拿到。



World 5–1

这一关是冰雪场景，地面很滑，要注意转向急停。企鹅是不会伤到耀西的，浮空撞到空中的企鹅时，可以按着↑键继续上升一小段。所以看到空中有企鹅的时候不要打死。
1.用一只企鹅打到天上的浮云。
2.有石头的地方，站到石头上面，踩着空中的企鹅浮空上去拿到。
3.吃到蓝色西瓜之后不要用完，走到场景右边看到鲜花，把怪物冻住，推进去拿到。
4.雪橇小游戏终点处，注意控制速度。之后的山洞里的冰锥是会伤到耀西的，要小心跳跃。
5.进入山洞上方的粉色门。

World 5–2

这里滚动的怪物是可以踩的，但是不能直接撞上去。
1.注意躲避冲过来的小老鼠，中途就能拿到。
2.经过上方的水管之后看到一只鸟，踩上去跳跃就能控制飞行的高度，拿到鲜花之后可以往左跳回到平台。
3.飞到顶层拿到。
4.进入下一区域，踩着下方的鸟跳到上方的鸟上，进入水管。上面飞的鸟很久才会经过一次。
5.接近终点的时候跳下去踩着鸟往回飞。



World 5–3

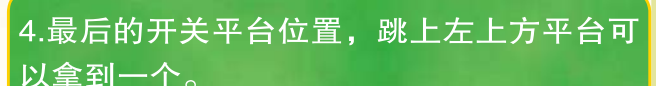
1.一开始留意下方空间的浮云，扔蛋打中后出现通道就能拿到。上去之后左上方也有浮云。
2.滚雪球途中有隐藏浮云。雪球滚到最后不要推下去，可以跳到上方进入水管拿到。
3.移动平台的位置打到浮云后出现。固定一个站位即可。
4.打中云上的乌龟，控制云飞到上方就能拿到。
5.在移动平台的位置，踩着企鹅向右跳可以拿到。





World 5–4

这里的机关是跳跃冲击之后沿着方块走，然后方块会消失。
1.一开始向右走到尽头可以发现隐藏浮云。如果上一关没有剩下蛋的话可以踩机关上去拿到。
2.上去之后向左，启动机关后不要跳，向左直走进入水管，把里面的怪物都消灭后出现。



3.打到中途扛着门的怪物，进入门后拿到。
4.铁锤上方有碎石块，打破后进入拿到。
5.最后一段路上直接拿到。

BOSS战，根据BOSS的站位要向不同的方向扔蛋，从BOSS的位置反方向观察箭头即可，例如BOSS在左边的时候，向右边扔，在上方的时候，向右上角扔。而BOSS攻击的时候，尽量不要站到中间的平台。



World 5–5

这关非常考验跳跃控制，如果平台下方是倒三角的，那么站上去之后平台就会掉落。另外还要注意吹泡泡的花，泡泡会把耀西推开。
1.一开始踩着鸟跳到空中可以拿到。
2.打到中途的浮云拿到。
3.在平台会掉落的场景，沿着一串金币就能在上方看到。
4.在一连串云的场景，第三处云的位置有隐藏浮云，可以进入隐藏区域，冲刺小游戏中途就能拿到。



5.在一连串云的场景，注意要等云移动到浮云的下方再打浮云，掉下箭头，跳上去连续向右跳一段就能拿到。



World 5–6

这一关主要用红西瓜来喷火融冰。
1.融冰后的浮云中拿到。
2.在扔铁蛋的场景是不能喷火的，所以首先要带着铁蛋到最左边扔，然后再进去一次，直接向右边扔，门旁边的浮云就是鲜花。
3.在开关的位置，要用一个新的西瓜，在最后一段直接跳过去。途中的浮云就是鲜花。
4.最后的开关平台位置，跳上左上方平台可以拿到一个。
5.在4的平台，最右边的冰块的浮云中，准备好红西瓜。



World 5–7

1.在红色平台上环绕时，注意两朵噬人花之间的圆球，跳上去可以发现上方的隐藏浮云。



2.进入三根水管的上面那根。
3.雪橇小游戏区域。
4.从小游戏出来后，上去左上方的圆球。
5.消灭最后的3只乌鸦。



World 5–8

对付虫子只要把头部吞掉即可。
1.打到第一个浮云跳上去，扔蛋反弹拿到。
2.看到飞鸟尽快跳到其背上，可以看到第二朵鲜花。
3.第3次看到方块机关时拿到。
4.第4次看到方块机关时，升到最高点后向左浮空可以拿到。
5.踩着箭头上升的时候注意最后的浮云。

BOSS战对付一条大虫，需要等它身上的刺消失的时候才能攻击到，打到头之后BOSS会狂暴化，然后再打掉其身体一次，才能攻击头部。



World 5–S

这是一个垂直关卡，要踩着炮弹和计数平台前进，距离太远的话要用蛋来收集，吞掉炮弹以防蛋不够用。
1.最初在靠近中间的两个平台之间，会发现一个隐藏浮云，打掉后出现鲜花。

2.往上前进途中可以拿到。
3.继续往上跳，扔蛋可以拿到。
4.向右扔蛋拿到4个金币之后会出现隐藏浮云，打掉后出现鲜花。
5.准备足够的蛋，穿过上方成对的炮弹后可以拿到。这里的难度较大，需要多试几次。

World 6–1

推动石头干掉敌人之后，平台会开始移动，站到石头上面跳跃。
1.经过一开始的平台区域后，尖刺中有隐藏浮云。没有蛋的话可以在下一个区域拿到蛋再回来砸掉尖刺。
2.在离开水管中的金币区域之前，跳到水管右边发现隐藏浮云。
3.往火山上层移动的时候，把铁球推到左边针刺的地方发现隐藏浮云，扔蛋反弹即可。
4.在火山最顶层上方可以看到。
5.被黑球追的途中，向右上方扔蛋。



World 6–2

这里会抢宝宝的敌人要踩三次才能消灭。
1.平台下方，扔蛋反弹即可。
2.在蘑菇后面看到有偷蛋的敌人，跳上去发现隐藏浮云。
3.往前走一小段，在黄色蘑菇的位置下去，发现隐藏浮云，打掉后出现楼梯。进门扔蛋打掉右下方的尖刺。进去发现隐藏浮云，鲜花会在两只怪物中间出现。
4.在高处平台打掉云上的乌龟。
5.乘云飞到最高处，进入水管后用西瓜干掉这里的敌人就会出现。



World 6–3

一开始要连续打3次熔岩怪，它才会下去。
1.一开始逃命的途中，扔蛋拿到。
2.还是逃命的途中，打中上方的浮云。
3.下一区域的平衡木上。
4.冲刺小游戏中途。
5.最后熔岩上升的区域，准备好2个以上的蛋，砸烂石头后拿到。

World 6–4

进入有上锁的门的区域时，向上向下进入水管都可以拿到钥匙。
1.被鱼喷水射到高处拿到。
2.进入上方水管，在这里找到隐藏浮云，在潜水艇小游戏中拿到。

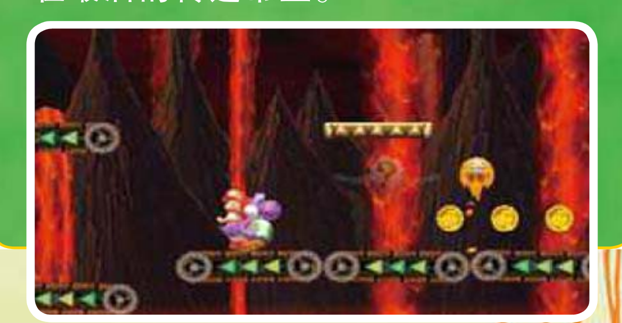


3.小游戏下方的粉色门，用跳跃冲击干掉怪物，怪物会散掉，扔蛋把小的也干掉，然后踩箭头拿到。
4.拿到上方水管的钥匙之后就能看见。
5.进入上锁的门，在方块上面找到隐藏的门，进去把怪物打掉后出现。多准备一些蛋。

BOSS战要打破上方的石头，地面的流水非常麻烦。最好是站到BOSS正下方往上扔绿色蛋，这样就能连续反弹，一次攻击就把它摔下来。在中途石块会下落，小心不要被砸到。如果BOSS站得比较靠中间，建议还是等一会儿再尝试攻击，免得掉下去。

World 6–5

这关一开始就会自动推移，难度较大，需要多试几次熟悉机关的位置。旋转平台的机关可以用头顶、用蛋，或者跳跃冲击触发。
1.打中黄色机关后可以拿到。
2.进入尽头水管后扔蛋拿到。
3.在翻转平台往上走的时候可以看见，浮空上去左边拿到。
4.隐藏浮云。
5.在最后的传送带上。





World 6-6

这里出现的火炎敌人不能触碰，只能扔蛋解决。

1.升降平台的左边。
2.继续前进就能拿到。
3.打烂水管左边的青色石块，出现隐藏浮云。



4.出了水管之后往下进入缺口就能看到。
5.进入前方有火炎敌人出来的水管，打掉上方的尖刺。



World 6-7

这一关要赶在火山岩落下之前进入通道或者进入空间躲避等。难度也是比较大。

1.第二块火山岩掉下来之前跳上去拿到。
2.第三块火山岩掉下来之前跳上去右上方拿到。
3.热气球小游戏中拿到。
4.在斜向下落的火山岩的位置，中途跳到上方的空间，浮空后拿到。
5.在最后的火山岩下落的位置，扔蛋反弹拿到。



World 6-8

这一关有许多门，要一次性拿到里面的2把钥匙，然后到达记录点，再拿到剩下的钥匙，最后才能进入BOSS的房间。其中左下方的门内的钥匙会直接掉到岩浆下，浮空时扔蛋可以拿到。

1.在大厅进入左边的门，在左边尽头上方有隐藏浮云。





2.进入右边的门，打走巨型怪物之后打中上方的浮云。
3.在大厅进入左上方的门，在垂直平台打到右边的浮云后出现。
4.进入右上方的门，扔蛋可以拿到。
5.开锁进入房间后拿到。

最终BOSS战对阵库巴，他会到处乱撞，可以等到他在空中准备下落冲击的时候攻击他。然后进入第二阶段，注意巨蛋要出现准心锁定的情况下才能发射，否则是打不中库巴的。



World 6-S

这关要连续启动开关，移动速度要快。

1.踩到第一个开关后，向右跳可以拿到。
2.带着巨蛋走到箭头下方，往上扔蛋可以拿到。
3.有岩浆往上涌的区域，打掉左边的浮云可以拿到。
4.站在较硬的石块正下方，向上扔蛋反弹，可以快速破坏掉石块。继续前进，向右走时可以拿到。
5.在最后一段路会看到。



《耀西新岛》表面上相当低龄，而实际上却从骨子里透出硬核的动作游戏风格。虽然不必一次性把三种收集要素完成，但特殊的浮空以及扔蛋操作使得这个过程充满了挑战性，即便在作弊一般的翅膀的辅助下，难度也依然不小。可惜的是，单人游玩的模式实在太少了。

文 虫无兮 美编 sienna

ヒーローバンク

攻略透解 Guide Through

光盘视频收录 POCKET HALO

《英雄银行》是一款由世嘉重磅打造的特色RPG，在相关漫画连载了一段时间后，如今游戏终于出现在各位玩家面前。到底这款以金钱为关键词，号召玩家“将金钱化作正义”的游戏会有怎样的表现？就由小编来为各位读者解答。

3DS	英雄银行	
	ヒ－ロ－バンク	
	SEGA	日版
	2014 年 3 月 20 日	1 ~ 2 人
	5500 日元	对应邂逅通信

RPG 角色扮演




系统

操作

指令	效果
滑杆/十字键	步行
B键+滑杆/十字键	跑动
A键	调查/对话/确定
B键	取消
X键	打开银联G菜单
START/SELECT	打开系统设定菜单
L键/R键	转换视角

注：以上操作全部可以通过下屏触控操作实现。

英雄装（ヒ–ロ–着）

游戏中所有参加英雄战斗（ヒ–ロ–バトル）的“斗商（ファイトレ–ダ–）”，都必须身着英雄装进行战斗。英雄装的性能直接影响战斗的进程及战术的编排，游戏的整个流程也围绕这一要素展开。下面就来深入了解一下吧。

ぞくせい

英雄装自身的属性。游戏中存在风、水、土、火、光、暗六种属性，其中风→土→水→火→风（→代表克制），光和暗则在攻击上克制另外四种属性。以图示的英雄装为例，受到水属性攻击时伤害会增加，受到风属性攻击时伤害则减少。

ランク

英雄装自身的等级，等级越高则基础能力越高。等级从高至低分别为SS、S、A、B、C。一般来说，高等级的英雄装的基础能力要比低等级的要高。

たいけい

英雄装的体型，共有6种。在某些支线任务或战斗邮件（详见后文）中，对主角使用的英雄装的体型会有所要求。对战斗自身没有太大影响。





パワー/ディフェンス/スピード

英雄装的基础能力，分别为力量（影响攻击的伤害值）、防御（影响受攻击时的伤害值）及速度（影响移动速度和回避率）。

じかん

英雄装的变身时间，当变身时间归零时受到攻击就会直接败北。

じゅくれん

主角对该英雄装的熟练度。熟练度越高，英雄装的能力和人气度都会相应提高。

にんきど

英雄装的人气度。人气度的高低影响在黄金基地的3F出租英雄装时的收入。

下屏：

1.招式颜色代表了招式种类。绿色是普通技（通常わざ），消耗的资金比较少，一般没有特别效果，是很多英雄装都通用的招式。红色是必杀技（必杀わざ），英雄装自身拥有的独特技能，消耗的资金比较多。金黄色的是兆特级必杀技（兆ド级必杀わざ），属于该英雄装的独特技能中最强的一个，会消耗大量的资金，且一般都会有附加效果。例如“ヨロシクパンチ”就是兆特级必杀技，“ねっけつビ－ム”是必杀技，而其余两个便是普通技。

2.右上角的加号代表招式是否有强化，两个加号时表示强化程度更高。同一招式，强化过的招式其杀伤力和命中率上都比较高。

3.威力。拳头后的槽越满，证明该招式能造成的伤害越高。

4.招式属性。只有一条黑色斜线则表示该招式无属性。不过，自身的英雄装属性克制对手的英雄装属性时，使用无属性招式也有伤害加成。

5.消耗资金数。满足了招式的资金要求，才可以使出该招式。越强力的招式消耗资金越多。

6.卖相（アピ－ル力）。卖相高的招式在成功命中后可以提升更多的人气，从而获得更多的资金和金钱。

7.攻击距离。拥有了足够供招式消耗的资金后，还得站在特定的攻击距离才能使出该招式。以“ヨロシクパンチ”为例，只能在近距离使出，所以要使用这一招必须和对手拉近距离。有些招式会拥有复数的攻击距离。

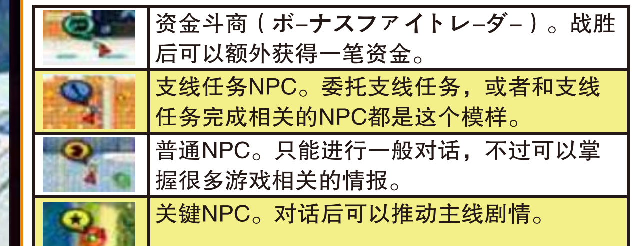
8.招式描述。有些招式拥有特殊效果，通过其招式描述可以看出来。比如，“ねっけつビ－ム”就拥有让对手无法防御的效果。



移动界面



1.当前所在信号点。
2.装在银联G中的英雄装的概况。
3.对于下一步行动的指示。
4.当前所在场景。
5.持有的金钱。
6.场景出口。
7.NPC，依颜色又分为以下4种类型。



	资金斗商（ボ–ナスファイトレ–ダ–）。战胜后可以额外获得一笔资金。
	支线任务NPC。委托支线任务，或者和支线任务完成相关的NPC都是这个模样。
	普通NPC。只能进行一般对话，不过可以掌握很多游戏相关的情报。
	关键NPC。对话后可以推动主线剧情。

电子市场与洗衣机

这是经常成对出现的设施。电子市场（メガマ–ケット）类似于自动售货机，靠近时下屏会出现红色的手推车图案。它所提供的产品会随着章节的推进而逐渐增加种类或提高等级。电子市场包含以下4个功能：

1.英雄装出租（ヒ–ロ–着レンタル）。这里可以租到英雄装，租借的英雄装与自己拥有的英雄装的最大区别在于，其变身时间是无法回复的。一旦变身时间归零，就只能舍弃。强力的租借英雄装往往变身时间很短，仅适用于初期阶段和紧急状态。在战斗中胜出后，偶尔可以以租借的形式获得对手使用的英雄装，其性能和变身时间要比直接去租的优秀。此外，不同位置的电子市场可以租到的英雄装是有差别的，必要时不妨货比三家。



2.英雄装展室（ヒ–ロ–着ショ–ル–ム）。此处是购买英雄装的地方，买下来之后就可以任意使用了。与租借的英雄装一样，强力的英雄装的变身时间很短，而且不同位置的电子市场里所贩卖的英雄装也是不同的。在战斗中胜出后，有极低的几率可以直接得到对手的英雄装。

3.道具商店（アイテムショップ）。这里可以购买在战斗中所使用的道具，道具依种类有着不同的持有量限制。每一处电子市场所贩卖的道具都是一样的。

4.部件商店（ジャンクショップ）。第三章才会开放。这里购买组装英雄装所需要的部件和设计图。部件可以在随机战斗中刷，而设计图大多数只能在这里入手。与道具相同，每一处电子市场所贩卖的部件都一样。在战斗中胜出后，通常都会得到对手的英雄装的部件作为报酬。

洗衣机（ヒ–ロ–着ランドリ–）则是恢复英雄装的变身时间的装置，可以将身上的所有英雄装的变身时间恢复到最大值，靠近时下屏会出现紫色的电脑图案。不过，租借的英雄装不能通过这个装置恢复变身时间。

银联G功能介绍

银联G是（バンクフォンG）是游戏中每个英雄战斗的参加者斗商都会携带的电子设备，里面总共有8项功能。

功能1 ヒーロー着



此处可以查看主角身上携带的英雄装，主角身上最多可以携带5件英雄装。在单件英雄装上选择“さいしょに着る”可以将该英雄装设置为战斗时的初始英雄装，选择“クロ–ゼットにもどす”可以将英雄装放回黄金基地的衣柜。不过租借英雄装没有后面这个选项，只能选择“デリ–トする”直接丢弃。

功能2 バトルメール

在第一章开放的战斗邮件机能。当主角在地图上移动时会随机收到战斗邮件。在该界面可以确认战斗邮件的具体内容，主要看场景（ばしょ）和信号点（メ–ルポイント），以及邮件的要求。以附图为例，换上水属性的英雄装后，前往胜掘湾的ミズアゲエリア区域，然后选择该邮件进行挑战便可进入战斗。战斗中全程都要穿着邮件指定的英雄装，战斗难度也会比较高。相对地，报酬也很可观。战斗结果无论是胜利还是失败都不可以再次挑战，由于最多只能拥有100封战斗邮件，所以战斗过后只能选择删除。在该界面下选择“メ–ルさくせい”可以主动触发地雷战。



ランダムバトルメール

在第二章开启的随机英雄战斗，一言以蔽之，便是踩地雷。主角在场景内移动时，会随机触发。每个场景所出现的敌人种类都是不同的，而且同一场景内出现的敌人大多为同一属性，像胜掘湾以水属性为主，黑铁町则是土属性居多，玩家最好事先切换克制的属性的英雄装为初始英雄装。本作的遇敌率很高，且完全没有回避的方法。



功能3 パーツ

在第三章开放的部件功能。在该界面下可以查看玩家拥有的部件和设计图。选择不需要的部件可以直接卖掉。

功能4 アイテム

此处可以查看玩家所拥有的道具。

功能5 だいじなもの

剧情道具会放在该界面下，没有打开的必要，十分鸡肋的功能。

功能6 チュートリアル

可以重温游戏中出现过的教学画面，不过都只有十分简单的说明。

功能7 ゴールドベースへ

在第二章开启的功能，可以直接回到黄金基地门前。在战斗中败北，或按START键选择“あきらめる”放弃战斗也有同样效果。

功能8 セーブ

存档。



黄金基地（ゴールドベース）

黄金基地是玩家在第二章入手的大本营，里面有许多独特的机能，可以帮助玩家变得更强并赚到更多的钱！

4F 英雄装工作室

组合出只属于自己的英雄装吧！

在这里，可以将入手的设计图和部件组装在一起，制造出全新的英雄装！

3F 机房

自己出租英雄装来赚钱！

设置服务器，将自己手上的英雄装租出去来挣钱！租金设定由自己掌握！

1F 据点本部

确认胜堀公司的情报！

此处可以确认公司的经营状况、确认英雄装目录、卖掉英雄装等等，可谓是公司的核心！

黄金基地的外观

2F 健身房

健身器材不仅能锻炼还能赚钱！

通过锻炼来强化主角的能力。同时还能从健身房的会员处收缴会费狠赚一笔。

1F 据点本部

除了角落里的电子市场和洗衣机之外，据点本部最主要的功能就是放在桌子上的电脑以及角落里的通信设备。这里详细介绍一下菜单中的各个功能。

衣柜（クローゼット）

收纳主角持有的英雄装的地方，可以根据战况将英雄装带在身上（もっていく）或者把性能太差的英雄装卖掉（ヒ－ロ－着をうる）。查看衣柜里的英雄装时，有时会显示“出租中（かしだしちゅう）”、“持有（しょうちゅう）”和“邂逅通信（すれちがい）”字样，带有这些字样的英雄装就无法选择带在身上。按L键或R键可以改变英雄装的排序依据，按Y键则可以查看招式，按START键可以让相同的英雄装排在一起。

战斗委托（バトル依赖书）



这里可以接到支线任务，接受委托后，只要在以后的战斗中满足条件，就会在胜利后自动得到报酬。这些任务都对身着的英雄装有要求，玩家必须从头到尾都穿着指定的英雄装来完成战斗。

公司情报（カンパニ－情报）

此处可以查看主角的衣柜中的英雄装的总价值、2F的健身房和3F的机房的收益。

英雄装目录（ヒ－ロ－着カタログ）

此处可以查看主角战胜过的英雄装。

通信对战

玩家可以和其他玩家联机进行对战，对战前可以对比赛规则和场地属性进行设置。另外，联机对战时是不能使用道具和商店功能的。

邂逅通信（すれちがい通信）

玩家需要挑选一件英雄装设置为自己的名片，用于和邂逅到的其他玩家进行交换。根据获得的名片数量，玩家也会得到相应的奖励。用于邂逅通信的英雄装不能在其他地方使用。

2F 健身房（ガッポリジム）

这里有五部健身设备，主角可以来到这里锻炼。锻炼时需要玩小游戏，结束后会根据玩家的表现给予评价。评价越高，能力上升的数值也越高。另外，主角在战斗中获得胜利时，知名度（ちめいど）会提高。知名度越高就会有越多的人到健身房来健身，而主角就可以收取到更多的会费。

拳击机（パンチングマシ－ン）



在剧情中开放的健身设备。锻炼时，玩家需要尽可能多地点击下屏，击中拳头时可以获得更多点数。这台设备可以提高主角的敏捷（テクニック）。敏捷越高，命中率和闪避率就越高，将对手击倒的概率也会一并提高。

攀绳（ロープ登り）



需要花费1千万才能使用此设备。锻炼时，玩家需要快速划动下屏。这台设备针对的是主角的精神力（マインド），影响主角在战斗中被击倒的几率。

跑步机（ランニングマシーン）



需要花费1千万才能使用此设备。锻炼时，玩家需要在下屏快速画圈，尽可能画出大的圈是获得高评价的窍门。这是一台提高运气（ラック）的设备，高运气可以提升普通技的伤害以及会心一击的发生率。

举重（バーベル）



需要花费1千万才能使用此设备。锻炼时，玩家需要看准时机点击下屏，让箭头停在红色的那一格。完成锻炼后可以提升主角的HP。

综合肌肉锻炼机（总合筋トレマシーン）



要开发此设备需要1亿元，但是绝对物有所值，最好尽快开发。锻炼时，玩家需要点击下屏出现的拳头，正确命中次数越多，评价越高。完成锻炼后，会随机提升主角的能力。由于每一章都只拥有10次使用健身设备的机会，而以上针对单项的锻炼设备最多只能将主角的能力提升3点。因此，能一次性提高几项能力、合计最多可提升5点的总合筋トレマシ—ン就成了最高效率的选择。

3F 机房（サ—バ—ル—ム）

该楼层中有许多底座，只要花费25万元就可以在底座上架设服务器，之后就可以选择自己拥有的英雄装进行出租了。租金由玩家自己决定，不过英雄装的人气度和能力越高，其基本租金就会越高，在基本租金的基础上再加一些，就可以赚得钵满盆满，可谓最速生财之道。有闲置的英雄装就拿来这里出租吧！

4F 英雄装工作室（ヒ—ロ—着スタジオ）

租借和购买的英雄装的能力和技能都不太靠谱，果然还是要自己动手丰衣足食。将手头的设计图和部件安装起来，可以按照玩家自己的要求来做出强力的英雄装。



首先玩家需要站上工作室中间的平台，然后选择已经凑齐部件以及设计图的英雄装开始组装。因为同一套英雄装的同一个部位，会有不同的部件，所以玩家要挑选出想用的部件来组装。一般来说，能力有加成且拥有强力招式的部件自是最佳，不过有时会出现能力是负值但招式强劲，或能力加成高但招式不怎样的情况，此时就需要作出取舍。选择好四个部件后，按下“ヒ—ロ—着を作る”就会进入拼装阶段。

技能强化

从上面的图可以看出，有两个部位的部件拥有“みひらきカット”这个招式。在这种状态下拼装成功的话，“みひらきカット”就会强化至有两个加号（因为其中一个原本就已经是强化过的），这就是技能强化。如果拼装获得了“大成功”的评价，则所有技能都会强化；“失败”的话，则不会强化。英雄装固定是有4个招式的，如果进行技能强化，第四个招式就会随机补充。





拼装阶段是个需要搭配重力陀螺仪的小游戏。玩家要从下屏选择头、左臂、右臂和腿的部件，然后扔到躯干上。对，就是扔。划动部件的速度会影响部件扔出去时的速度，而左右移动部件则需要倾斜3DS本体。能够一次性循着上屏的路线拼到躯干上的话，评价就会上升，最终成品也会强化；反之，根本就扔不中的话，评

价就会降低，最终成品就会弱化。如果是希望拼出能成为主战力的英雄装，小编建议还是在拼装前存个档，然后选择下屏的“**おまかせ**”花大价钱让电脑帮忙拼，这样比较有保障（即使花大价钱也有得不到“大成功”评价的时候，所以S/L大法很重要）。

大成功





附图是同样的部件在拼装时获得不同评价的情况下的最终成品。上图获得了“大成功”评价，所以基础能力较高、变身时间较长，招式也全部得到了强化。另一方面，下图则是“失败”评价，在性能不如左图的同时，原本应该有两个加号的“**ストレート**”招式也没有得到强化。拼装失败时，部件上原本附带的“兆特级必杀技”还可能会消失，所以拼装时一定要争取获得“大成功”评价。

此外，在没能准确沿着路线拼到躯干上的情况下，虽然同样能获得大成功的评价，但是英雄装的变身时间会变短。所以还是那句话，想要拼得好，存档靠电脑。

战斗

本作的战斗比较独特，只有意识到观众，懂得适时地调动人气，才能获得高评价。战斗全程用触控笔操作。

战前讯息



项目	说明
ファイトマネ−	酬劳，将人气炒到最高时所能获得的金钱的最大值。
试合时间	战斗的时间限制。
开始资金	战斗一开始所持有的资金。
HP	主角的HP最大值。
ガチンコ	一开始拥有的正面回应的次数。
リング属性	战斗场地内会出现属性格子种类。

注：这些为一般对战规则。有时会有限制英雄装属性、体型及等级等特殊规则。

战斗界面



1.酬劳槽，亦等同于人气值。金色的为我方，银色的为敌方的人气，当酬劳槽全部为金色的情况下胜利，就可以获得全额的酬劳。否则就只能按比例获得一部分。

2.当前英雄装属性，以及剩余的变身时间。还有主角的HP槽，主角的表情会随HP槽变化。本作有个特点，就是每次结束战斗后HP槽都会回满。

3.主角现在拥有的属性加成和异常状态会显示在这里。

4.资金。需要留意的是，资金和主角拥有的金钱不是同一个概念。资金只能在战斗

中收集并在战斗中使用，想象为魔力值会比较容易理解。

5.变身。可以切换成其他的英雄装应战，用于属性不合或变身时间即将结束时。不过，变身后会有一段时间只能任人鱼肉，需要注意。

6.道具。使用在商店里购买的道具。

7.商店。此处可以用主角持有的金钱购买资金、布下陷阱或给对手造成异常状态。

8.战斗场地。在该区域用触控笔控制主角移动。散落在地上的是资金，需要收集起来以进行攻击。场地内某些格子会附带属性，和主角同属性的格子会变成金黄色，主角站在这种格子里会有能力加成。不过场地属性并不是永久性的，格子时不时就会变换属性。擂台的四边是角柱，站在上面可以炒热人气。

9.表示我方和敌方距离的槽。黄色为近距离，橙色为中距离，红色则表示远距离。双方的距离会影响招式的使用。

10.攻击，选择对敌方使出的招式。攻击下方的槽代表资金，当收集到的资金达到黄线时，就可以再获得一次正面回应的机会。

炒热人气（アピール）

点击场地四角的任意一个角柱，就可以站在上面炒热人气。炒热人气时会直接获得大量资金，观众往场地里扔的资金也会增加。不过炒热人气时处于完全没有防备的状态，受到攻击的话会直接倒地。当对手收集不到足够资金时也会炒热人气，切断对手财路逼其站上角柱，是经常会用到的战术。

防御应对

当敌人发动攻击时，我方就会作为防守方，选择应对的措施。事实上，当我方攻击时，对手也是会采取同样的行动的。一共有4种防守方式：

防御（ガ－ド）——耗费10万资金，抵挡敌人的攻击，能有效地减少伤害。不过，对手的攻击附带“贯通”效果时，即使选择防御也无法减少伤害。

硬扛（ふんばる）——不耗费资金，直接接下敌人的攻击，可以提高人气。依据敌人的攻击所造成的伤害，会直接得到相应的资金。当敌人实力很强，或者属性克制我方时，这一指令还是谨慎使用为妙。

闪避（かわす）——耗费20万资金，闪避敌人的攻击。如果能成功闪避则将完全不受伤害，还能提高人气；相反，若闪避失败，则受到的伤害将会增加。面对带有“广范围”效果的招式，闪避是必定失败的。

正面回应（ガチンコ）——我方会和敌人进行对决，然后进入小游戏。小游戏的种类为健身房的锻炼方法的其中一种，如果我方能够压制敌人，则不但能取消对手的攻击，还能补充一点资金并让对手陷入“眩晕（ピヨッタ）”状态，制造攻击的机会。



压制（フォール）

当对手倒地（ダウン）时，在下屏点击他可对其进行压制，压制时需拼命划动下屏，压制超过3秒就会直接获得战斗的胜利，而且能够提高不少人气。不过，若对手的HP不是处于见底的状态，即使压制也不可能成功。倒不如趁其倒地去收集资金或再次发动攻击。

胜利条件及战斗评价

游戏中的胜利条件共有3种：

・将对手的HP削减至0；

・压制对手超过3秒；

・在对手的英雄装的使用时间归零后将其击倒。

胜利后，系统会根据玩家获得的金钱进行评价。只要玩家注重演出效果，多使用华丽的招式，将报酬槽升满，基本上都可以获得S级评价。

道具一览表

道具名	价格	效果	最大可携带数
スポドリ	100万	回复100点HP	9
スポドリメガ	200万	回复200点HP	9
スポドリギガ	400万	回复400点HP	6
スポドリテラ	1000万	回复所有HP	3
パニフルリカバ–	100万	解除盲目状态	9
ドクドクリカバ–	100万	解除中毒状态	9
ゼニピタリカバ–	100万	解除贫穷状态	9
トラップワクチン	1000万	可以无效一次陷阱	9
ピヨッタワクチン	2000万	不会陷入眩晕状态	9
パニフルワクチン	2000万	不会陷入盲目状态	9
ドクドクワクチン	2000万	不会陷入中毒状态	9
ゼニピタワクチン	2000万	不会陷入贫穷状态	9
パワ–ブ–スタ–	1000万	让英雄装的力量变为1.5倍	3
ディフェンブ–スタ–	1000万	让英雄装的防御变为1.5倍	3
スピ–ドブ–スタ–	1000万	让英雄装的速度变为1.5倍	3
テクニブ–スタ–	1000万	让自身的敏捷变为1.5倍	3
マインドブ–スタ–	1000万	让自身的精神力变为1.5倍	3
ラックブ–スタ–	1000万	让自身的运气变为1.5倍	3
パワ–ウィルス	1000万	让对手的英雄装的力量变为一半	3
ディフェンウィルス	1000万	让对手的英雄装的防御变为一半	3
スピ–ドウィルス	1000万	让对手的英雄装的速度变为一半	3
テクニウィルス	1000万	让对手的敏捷变为一半	3
マインドウィルス	1000万	让对手的精神力变为一半	3
ラックウィルス	1000万	让对手的运气变为一半	3
だいちのエリア	500万	将脚下的格子变成土属性，持续时间较短	5
みずのエリア	500万	将脚下的格子变成水属性，持续时间较短	5
ほのおのエリア	500万	将脚下的格子变成火属性，持续时间较短	5
かぜのエリア	500万	将脚下的格子变成风属性，持续时间较短	5
ひかりのエリア	500万	将脚下的格子变成光属性，持续时间较短	5
やみのエリア	500万	将脚下的格子变成暗属性，持续时间较短	5
だいちのリングマット	1000万	将场地变成土属性，持续时间较长	5
みずのリングマット	1000万	将场地变成水属性，持续时间较长	5
ほのおのリングマット	1000万	将场地变成火属性，持续时间较长	5
かぜのリングマット	1000万	将场地变成风属性，持续时间较长	5
ひかりのリングマット	1000万	将场地变成光属性，持续时间较长	5
やみのリングマット	1000万	将场地变成暗属性，持续时间较长	5

商店物品一览表

道具名	价格	效果
ぞうし50	500万	增加50万资金
ぞうし200	2000万	增加200万资金
ぞうし400	4000万	增加400万资金
バインドトラップ	2000万	在场地中设置一个限制对手行动的陷阱
デジボントラップ	2000万	在场地中设置一个给对手造成伤害的陷阱
リバ–ストラップ	2000万	在场地中设置一个让对手脚下的格子变成克制他的属性的陷阱
デジボンロング	3000万	对远距离的对手造成轻微伤害
デジボンロングメガ	6000万	对远距离的对手造成中等伤害
デジボンロングギガ	1亿2000万	对远距离的对手造成大量伤害
デジボンミドル	3000万	对中距离的对手造成轻微伤害
デジボンミドルメガ	6000万	对中距离的对手造成中等伤害
デジボンミドルギガ	1亿2000万	对中距离的对手造成大量伤害
デジボン	3000万	对近距离的对手造成轻微伤害
デジボンメガ	6000万	对近距离的对手造成中等伤害
デジボンギガ	1亿2000万	对近距离的对手造成大量伤害
デジボンワイド	6000万	无论对手在哪里都可以对其造成轻微伤害
デジボンワイドメガ	1亿2000万	无论对手在哪里都可以对其造成中等伤害
デジボンワイドギガ	2亿	无论对手在哪里都可以对其造成大量伤害
ピヨッタタッチ	1000万	让对手陷入无法采取任何行动的眩晕状态
パニフルタッチ	1000万	让对手陷入无法察觉到玩家位置且无法攻击的盲目（パニフル）状态

道具名	价格	效果
ドクドクタッチ	1000万	让对手陷入HP持续减少的中毒（ドクドク）状态
ゼニピタタッチ	1000万	让对手陷入无法补充资金的贫穷（ゼニピタ）状态

剧情攻略

序章

本章内容以教学为主，一路跟随指引操作即可。

小学生豪胜快斗（豪胜カイト）和好友财前满男（财前ミツオ）、兼丸福太（兼丸フクタ）以及天野流（天野ナガレ）一同组成了胜掘公司（ガッポリカンパニ－）参加了英雄战斗大会“胜掘英雄战争（胜掘ヒ－ロ－ウォ－ズ）”。预选在胜掘神社展开，众人来到神社和神官对话，进行教学战。

胜利后前往神社南方的公园，与那里的主考官对话，得到金钱后前往车站前的电子市场购买道具，再回来开战，战斗中会对道具和商店进行教学。

之后前往车站前的喷水池，与那里的主考官对话，并拿着钱去电子市场租借英雄装。和这里的主考官的战斗，会对变身进行教学。

连胜两名主考官后，再回到神社和神官对战。由于手上的英雄装性能较好，只要活用在教学中学到的即可轻松获胜。胜利后通过预选，并获得1亿元金钱。

前往公园南侧的零食店“乐驮屋”，触发剧情动画后，回到公园西北侧的自宅。序章就此结束。

第一章

对话结束后前往公园，走出教学楼时会提示出现了钱箱。在足球场中间就可以见到这种金色的箱子，以后会在不同的场景里，多切换角度才能发现。

来到公园与小孩对话，之后前往车站前与一男子对战，此战中会学到炒热人气的技巧。之后回到公园，会触发剧情。

剧情过后已经是第二天，快斗要参加在学校中举行的胜掘英雄战争的第一轮比赛。在校门前会开启战斗邮件功能，进入校门后根据提示打开刚刚收到的邮件并进行挑战，可以在正式开战前提高一个等级。

校门旁边的体育仓库就是本次比赛的补给点，里面有电子市场和洗衣机。快斗需要击败分散在学校里的5个对手才可以胜出，而部分需要快斗获得特定场数的胜利后才愿意一战。凭借手头的英雄装的高性能，按照校舍1F→校舍2F→体育馆→泳池边→足球场边的顺序进行挑战，就可以突破第一轮比赛，需要购买道具时不要吝啬，反正很快就会失去所有身家……

胜利后收到神秘邮件，来到天台与一直失踪的流进行对战。这场战斗是必败的，快斗会被无情地秒杀，之后失去所有财产和英雄装。

在河川敷发生神秘的虚无僧赠与英雄装的剧情，往家的方向走的途中福太会受到天启，之后往神社进发。在神社里会遇见快斗的姐姐豪胜爱（豪胜アイ）和她的同学虎井狮子丸，不堪狮子丸言语侮辱的快斗，一怒之下使用神秘英雄装“エンタ－・ザ・ゴ－ルド”与其开战。

这场战斗中可以直接使用兆特级必杀技一击结束战斗，不过得到的金钱会比较少，在全财产归零的情况下，还是尽量以华丽的战斗来多挣点资金比较好。战斗结束后，神秘的虚无僧——钱念跑出来，要求快斗支付100亿日元的使用费。于是快斗三人的负债生涯就此开始。

第二章

从这里游戏才算正式开始。胜掘英雄战争的每一名选手都会拥有一个基地，而快斗的基地就在原先的体育仓库的位置。来到基地，成为了胜掘公司的监督的钱念已经在里面等着。当熟悉了一轮基地里的设备后，快斗等人向车站前进发，准备去

打听下一轮的对手海鸣一心的情报。

走出基地后，会有一名老师来告知随机英雄邮件的事情，以后走在路上就会出现踩地雷式的战斗了。此外，银联G的第7项机能开启，可以通过它直接回到基地门前了。在车站前打听到海鸣一心的大本营的位置，于是一行人又向着东面的胜掘鲜鱼市场城前进。进入胜掘港区域后，敌人大多为水属性，所以初始英雄装最好换成土属性英雄装，同时也为之后的一心战做好准备。

来到胜掘鲜鱼市场城，战胜门口的工作人员后入内。在市场城内打听到了一心的情况，同时还用100万元买到了可以改变场地属性的情报。离开时会再次发生战斗，剧情后前往中央町的乐驮屋门口，与那里的女子对战，胜利后入手**だいちのリングマット**。

赚满2千万元后回到基地，将钱付给钱念，然后被领到新落成的2F的健身房。此时最好抓紧机会将锻炼次数用完，若有1亿元可以开启总合筋**トレマシ–ン**则更好，锻炼完后下楼，就会进入第二轮比赛。

第二轮比赛需要击败胜掘港内的5名对手，然后从他们口中问出暗号，再将其输入市场城内的终端。每次问出暗号都必须先回去输入，才可以挑战下一名对手。暗号和数字的对应关系如下：

暗号	数字
苦労はしない	968471
焼くお豆腐	890102
见ろ、早くに	368892
内藤兄さん	711023
西は南	248373



输入最后一个数字后，便要与一心开战。其水属性英雄装很强，如果能力比较低且没有什么强力的招式，即使是土属性也很难将其打倒。建议刷出比较强的土属性装，再用**だいちのリングマット**将场地转为土属性，用这样的组合将其打倒。需要注意，海鸣一心第一次濒死时，会使用道具恢复HP，我方最好也备上道具以便应付持久战。

第三章

本章开始，在战斗中场地会追加属性，攻击与防御时的站位就变得十分重要。剧情过后，快斗等人在钱念的要求下前往基地，会发现3F和4F也开放了，银联G的第3项功能也随之可以使用。随后，三人又前往第三轮比赛的场地，黑铁町（**くろがね町**）。路上遇上了正在纠缠爱的狮子丸，于是又要打一场。战胜后狮子丸开始暴走，此时中途杀出了金形铁之助将狮子丸打飞，不过他自己也突然出了故障，要求众人将他送回黑铁町。

黑铁町的敌人以土属性为主，要准备好风属性的英雄装。如果有试玩版的存档所赠送的“**怪盗ジョ–カ–**”的话会方便很多。将铁之助送回工场，然后前往黑铁町的公园与钱念汇合。从钱念口中得知下一轮将对上的对手，正是金形铁之助。为了获胜，三人在町内进行调查，回到工场门口时，代替不在状态的铁之助与神秘的三人组进行战斗。需要注意的是，对方使用的是水属性英雄装。

胜利后发生剧情，在工场门口捡起计划书后前往市场城与一心对话，得知了幕后黑手电子王国（**サイバ–エンペラ–**）的消息。对话间，神秘三人组再次赶到，向快斗发起袭击。这次对手使用的是风属性英雄装，而且攻击力也比较高。玩家可以试着拼出比较强的火属性英雄装，或者试着用土属性以外的应战。胜利后，从对手口中听说了电子王国的社长也参赛的事情。

赚够5千万元，回到基地并交给钱念，就可以进入第三轮比赛。第三轮比赛中，与对手战斗前会进行抽签，中奖的话战斗中HP会翻倍，不中的话则战斗结束后得到的金钱翻倍，对玩家来说其实都是增

益。这次比赛依然是有5名对手，除了土属性之外，还有使用风属性英雄装的对手，所以火属性英雄装必不可少。全胜后回到工场与铁之助开战，其攻击以近距离为主，攻击力也挺高，在有地形加成的情况下可以造成100点左右的伤害，要注意血量及多使用闪避。使用道具改变格子属性或者给自身能力加成都是不错的选择。拥有“怪盗ジョ–カ–”的话，可以考虑打远距离游击战。



第四章

快斗来到基地，了解到下一战的对手正是电子王国的社长、收购铁之助的工场并且污染胜掘湾的幕后黑手——底波拉贵崎（デボラ贵崎）。先去中央町的公园开会，然后前往车站前，和电子王国的神秘三人组的最后一人进行对战。对手会在战斗中切换水属性和风属性的英雄装，相应地变身应对即可。胜利后，从对方口中，得知了贵崎酷爱收集英雄装，以快斗的“エンタ–・ザ・ゴ–ルド”为诱饵的话，说不定能够和他打赌的情报。之后三人前往河川敷，往北面走就来到了末之内（末の内），而电子王国的就位于末之内北面。在众多媒体面前，快斗以自身的英雄装为赌注，让贵崎在失败后放弃黑铁町的收购，而贵崎也一口答应，不过还附加了要额外收取1亿元的条件。

回到基地被钱念训斥了一顿，之后在钱念的指使下先去给贵崎支付1亿元。

走到学校门口时遇到神秘的小孩，在他的“强制展开”之下，快斗不得已与其展开战斗。其英雄装为风属性且速度很快，玩家最好使用速度较高的火属性英雄装，否则会陷入苦战。击败小孩后，他喃喃自语道便离去，留下摸不着头脑的快斗继续前往电子王国。走进电子王国后，会与贵崎的秘书开战，她身着土属性英雄装，不过实力平平。之后到达2F的贵崎办公室支付1亿元并返回基地，第四章结束。



第五章

一开始来到基地，钱念道出了贵崎强大的秘密在于其英雄装属于最初的原型系列。而同个系列的快斗的英雄装是可以进行强化的，不过需要进行三场激烈的战斗来解压缩强化数据。第一场战斗在河川敷展开，对手就是曾经对上的一心。第二场战斗是在鲜鱼市场城，对手果不其然是铁之助。第三战是在黑铁町的工场门口，对手居然是狮子丸。三个人的攻击方式没有太大变化，不过实力有所提升，这边只要相应地提高等级便可以应对。

战胜后回到基地，然后来到体育馆与钱念对战。第一回战斗中，钱念使出了特别的招式让快斗陷入了中毒状态而落败。开始燃烧起来的快斗成功解压缩了强化数据，让英雄装得以进化成“**エンター・ザ・スピード**”，再次向钱念发起进攻。新英雄装的速度很快，增加了能解除中毒状态的招式。虽然变身时间依然只有50秒，不过只要不断拉开距离，用速度优势收集金钱并发动攻击，50秒内击败钱念并没有太大问题。



胜利后，钱念透露了流的英雄装也属于原型系列，如果能击败贵崎的话，说不定能获得一些情报。之后向钱念支付1亿元参加费用，就可以进入四分之一决赛。快斗想要一口气直接解决贵崎，没想到贵崎却用肮脏的大人的手段雇用了5名其他参赛者来保护他。这样一来还是必须先解决5个人，才能靠近贵崎。在陪同作战的钱念的建议下，在比赛前快斗要通过钱念的眼镜来猜出5名参赛者到底收了贵崎多少钱，如果猜中了，这笔钱将归快斗所有。5名对手的金额及英雄装属性如下所示：

金额	英雄装属性	备注
160万	水	–
40万	土	–
200万	风	回避率高
80万	土	–
270万	水	拥有增强自身基础能力的招式

击败了5名对手后，来到贵崎的办公室就可以与其决战啦。贵崎使用的英雄装是水属性的，拥有能造成毒状态的技能，所以新的英雄装“**エンター・ザ・スピード**”相性十分不错。惟一缺点是变身时间太短，上场时最好用其他速度快的土属性英雄装，一边收集金钱一边把场地变成土属性。当贵崎使用毒状态攻击时，就用闪避应对。累积足够的金钱后就换上“**エンター・ザ・スピード**”，然后利用场地效果尽快用黄金必杀技将贵崎击倒。胜利后，贵崎企图不认账，不肯放手黑铁町。此时，曾经出现在流的身边的神秘黑衣人金钱幽灵（**マネーゴースト**）突然出现，将贵崎的财产全部夺走后消失。



第六章

为了搞清楚金钱幽灵的事情，快斗等人来到了基地，遇见了“英雄银行”的女程序员宝乃光，她希望快斗等人能帮忙找到失踪了的贵崎，借此也可以了解到更多金钱幽灵和流的事情。三人决定先到电子帝国去找找线索。来到贵崎的办公室，其秘书告诉快斗，在中央町有人看到贵崎死盯着别人手里的零食。来到乐驮屋门口，又听说类似贵崎的人跑到神社里去了。来到神社，好不容易说服顽固的贵崎跟着快斗等人离开，却突然来了一名叫做由利露藩的男人，企

图将泄露金钱幽灵机密的贵崎带走。就在争执之时，流也出现了，快斗企图和流一战，不过流却因为力量失控无法应战，于是就由露藩来当快斗的对手。



虽然露藩一副很拽的样子，不过其英雄装只是普通的火属性英雄装，很轻松就可以解决。胜利后，曾在校门前对战的小孩出现，将露藩和流带走，而快斗等人则将贵崎带回基地。收下光的1亿后，贵崎道出了自己和刚刚的3人合称“黄金四铭柄”，以及金钱幽灵处于数据世界中的事情。

走出基地，快斗收到邮件，得知半决赛和决赛的地点都在欢乐城（ジョイポリス）。因为流等人都已经确定进半决赛，快斗等人决定去那里先侦察一下。在那里，快斗等人遇到了正在苦等爱的狮子丸，为了掩盖自己的真实目的，狮子丸随口胡扯，最后又演变成了要对战的局面。对手是已经对上好几次的狮子丸，只要不让他收集到太多金钱发动黄金必杀技，就没有什么威胁了。之后会接到钱念打来的电话，让众人回去基地。

钱念告诉快斗，下一轮的对手将会是露藩以及神秘小孩——龙里千，而流已经在另外的组别进入决战。露藩拥有力量型的土属性英雄装，里千则是速度型的风属性英雄装，全部都是原型系列。为了取胜，钱念让快斗和其打一场进行战前模拟。钱念依然是土属性英雄装且速度较慢，利用机动性抢占金钱可以让其降低攻击频率并直接蹂躏他。之后收集到2亿元并跟钱念对话，就可以进入半决赛。



第一战的对手是里千，其风属性铠甲会使用提升自身性能的招式，以及将场上的资金都吹走的大招。虽说对手是速度型，但只要使用速度100以上的英雄装，借助地形完全可以抢在其前面将金钱收集完。其招式“りゅうのはき”对火属性也会造成很高伤害，要注意将HP保持在150以上。如果我方的英雄装的速度跟不上里千，那只能选择用普通技比较强的火属性英雄装来一点点削减其HP。

胜利后，稍作准备再走回舞台，就要迎战露藩了。露藩的土属性力量型英雄装也有自我强化的招式，攻击力和防御力都十分高，当其攻击时最好全部选择回避，所以能够快速抢钱闪避率又高的高速度风属性英雄装自是不二之选。开战后最好第一时间铺上风属性的场地，不让露藩有加成的机会也让我方的风属性英雄装的闪避成功率增加。由于招式威力比较高，露藩缺钱时其攻击频率就会大大降低，而且还会站上角柱，此时正是攻击的大好机会，将其打落后倒地时还可以追加一次攻击。龙和露藩都在落败后神秘地消失，不过这样一来，快斗也获得进入决赛的权利！

第七章



在基地内的快斗突然接到流打来的电话，急忙前往河川敷相见。然而，河边见到的流，很明显样子与电话中不同。这时金钱幽灵出现，承认了对流进行了精神操纵的事实，并且提出了要和快斗直接对决以测试其实力的要求。在强制展开面前，快斗完全没有拒绝的余地，只好开战。金钱幽灵使用的水属性英雄装，速度非常快，不过只有攻击性的招式，不会造成异常状态。铺上土属性的场地，用同样高速度的土属性英雄装就可以应付了。胜利后，金钱幽灵带着流消失，而钱念则让三人尽快回趟基地。在基地中，钱念告诉快斗，金钱幽灵企图通过征服英雄银行的世界来征服现实世界的真实目的。而流则是金钱幽灵的实验体，最终会被英雄装所吞噬，为了阻止，快斗必须要在决战中将流夺回来。

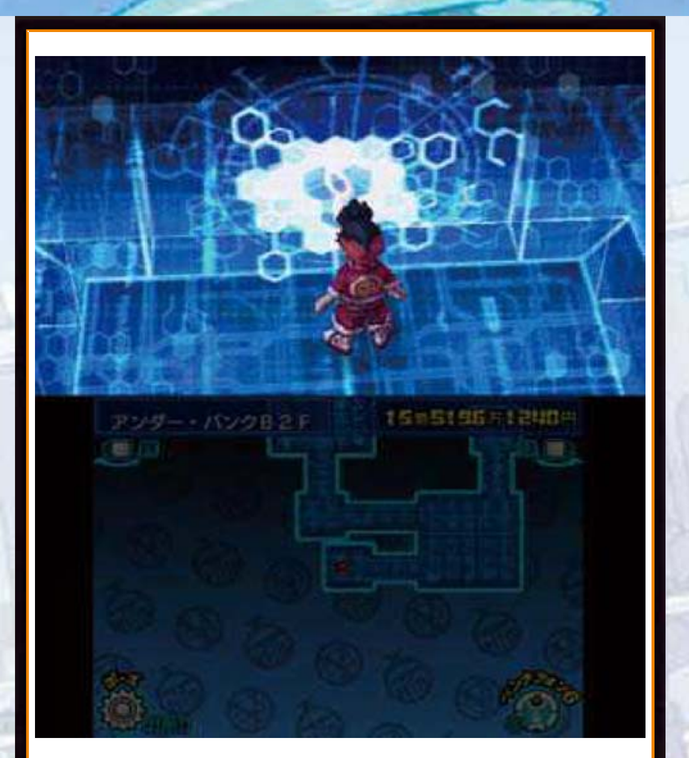
支付3亿元后进入决赛，直接与流开战。流所使用的是水属性英雄装，以中远距离的攻击为主，且部分攻击不能回避，速度又很快，派上速度慢的英雄装基本上就只有挨打的份。由于流的攻击力高，用土属性英雄装来防御也不是理想的做法，最好是主动出击，一方面快速抢钱，另一方面是借助异常状态来阻止流的攻击，再备有一招中远距离的招式可以在流拉开距离时进行攻击。最后别忘记铺上水属性以外的场地，来对自身进行强化。战斗结束后金钱幽灵出现，钱念抓住机会让他现出真身——原来是名叫安立纯守的男子。他挣脱钱念的束缚并将其击伤，自己则带上流消失了。

比赛过去3天后，为了让卧床的钱念复原，快斗决定去收集材料制作家传秘药“顽愿丸”。第一种材料是大福鱼骨，首先到鲜鱼市场城见到一心，然后与一旁的鱼店店主对话，之后在店主的要求下，到海边与其儿子对战。对方所使用的风属性英雄装会造成盲目和贫穷两种异常状态，所以要备好相应的恢复药。不过其英雄装的变身时间很短，故意拖时间并伺机击倒的话，可以轻松获得胜利。之后回到鱼店获得鱼骨并交给爷爷。

第二种材料需要在黑铁町才能入手，三人去找铁之助打听情况，然后在旋转螺丝钉附近找到销售者，对方却要求和快斗战一场。对手用的是土属性的英雄装，以近身攻击为主，拉开距离战斗的话很快就能解决。胜利后免费得到金属食材，带给爷爷后，很快就做出了顽愿丸。钱念服下后，很快便复活了，并与随后赶来的光一起道出了一切的真相：金钱幽灵，即安立纯守，是英雄银行的创立者。出身贫穷的他，慢慢地开始憎恨金钱、憎恨经济乃至全世界，于是他带走了原型英雄装就此失踪，而他现在的目的，是要改写整个世界。就在对话间，外面一阵骚动，原来改写已经开始。通过光所制造的传送机器，可以让快斗到达数据世界去救出流，这样应该就可以阻止改写。由于太过危险，钱念和光决定先去做准备，并让快斗与家人道别。之后先去趟基地，将“エンター・ザ・ゴールド”和“エンター・ザ・スピード”两套英雄装带上，并且备足大量的道具，然后来到屋顶乘坐传送装置。出发前会从光手中获得她制作的强化数据。

传送后会来到由数据构成的迷宫。通过黑洞会前往下一层，白洞则是回到上一层。途中会有一些墙壁挡路，





需要找到对应的钥匙打开才能前进。B3会和贵崎的英雄装“バロン・ザ・ユ–ロ”再次对战，对方会不断使出毒状态攻击，可以用道具预防。铺上土属性场地用高速度土属性英雄（比如“エンタ–・ザ・スピ–ド”）强攻，并适时注意回复HP的话，不难击败。击败后会得到强化资料的碎片1，在一旁的宝箱中还能得到バロン・ザ・ユ–ロ的设计图。B6则要迎战露藩的英雄装“ザ・ドストル–ブルスキ–”。用铺场地战术，再用道具给力量和速度加成，就可以轻松甩开它。胜利后获得强化数据碎片2，在一旁的宝箱中同样可以获得英雄装的设计图。B9则是迎战黄金四铭柄中的龙里千的英雄装。沿用之前的铺场地和道具加成战术，在战斗中的商店里购买足够的战斗资金，再搭配“エンタ–・ザ・ゴ–ルド”的黄金必杀技就可以击败它。如果有其他强力的火属性英雄装也可以派上场。胜利后得到最后的强化数据碎片，不过要成功强化还需要一定时间。解除该楼层中的所有挡路的墙壁，可以在一旁的房间里得到“ザ・ムゲン・ウラドラ”的设计图。

在B10看到了流，正当快斗接近时，新的敌人出现并复制了“エンタ–・ザ・ゴ–ルド”的能力。就在快斗苦恼的时候，强化终于完成，新的英雄装エンタ–・ザ・ヒ–ロ–出现了。这套英雄装是光属性，而且变身时间也比原来要长，攻击时会有属性克制，不过防御时没有减轻。招式当中有一招覆盖所有射程且仅需98万元的攻击，搭配道具并不断拉开距离使用这一招来逐渐削弱HP，待对手HP在一半以下时再购买资金用黄金必杀技一击KO即可。胜利后，快斗带上了流，离开了数据世界。

第八章

虽然带走了作为空间融合的钥匙的流，但是现实中的空间融合并没有终止。原来，安立复制了钥匙，一旦主钥匙——流被带走，备用的钥匙就会插入，继续执行程序。就当众人陷入绝望之时，安立却主动提出了要和快斗赌一把，如果快斗能够将他和他的棋子们击败，安立就会终止计划，否则世界就会灭亡。为了拯救世界，快斗决定应战，和钱念两人向末之内进发。

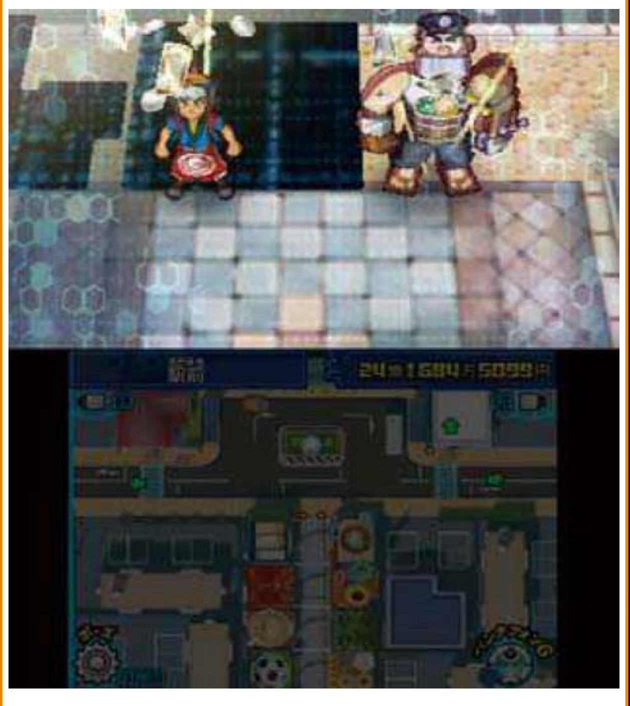


走出学校后门，就遇到了来拦截的敌人。快斗会连战地属性和火属性的敌人，以至今为止的经验应战即可。随着敌人的大量增援，钱念一人挡下了敌人，而让快斗绕道前往末之内。到达车站前，与赶来帮忙的一心和铁之助会合，此时敌人再次出现，快斗会对上水属性的敌人。除了一招将整个场地变成

水属性的招式外，并没有太多值得防备的地方。随后一心和铁之助帮忙殿后，快斗继续前进。来到河川敷，对上风属性的敌人。胜利后，狮子丸出来帮忙挡下敌人。而末之内就在眼前，进入后就是与安立的决战。

安立拥有两套英雄装，分别是暗属性的力量型和光属性的速度型。因为其一开始会以暗属性应战，而我方仅有的光属性英雄装可以较好地克制，所以争取在其变身之前将其击倒。由于“**エンター・ザ・ヒーロー**”的变身时间较短，刚开始还是要以其他的高速度英雄装来牵制安立。除了给自身进行强化外，还可以用道具弱化对手。当安立的HP在一半以下时，就可以换光属性英雄装来伺机了结它了。没能成功秒杀的话，其濒死时会回复400HP，而且会回复两次。

获胜后，安立却道出自己并不是最后的难关，真正的最终对手是流。虽然快斗不愿战斗，但是此时的流已经完全失去理智。一开战，流就连续使出大招，让快斗无法得到资金，快斗根本无法招架。眼看就要落败之时，快斗的“**エンター・ザ・ゴールド**”获得了从外部获得资金的能力，接受了全世界的金钱之后，快斗再次投入战斗！



这场战斗终于可以不用担心资金的问题而可以随意出招了。虽然流很强大还会瞬移，利用商店里的异常状态道具和陷阱来封锁其行动的话，他也没有还手之力。如果玩家的英雄装拥有可以让对手陷入昏迷状态的招式，可以连续使用，只要变身时间够长，可以直接将流磨死。

胜利后，安立将附在流身上的英雄装消灭。原来，“**エンター・ザ・ゴールド**”最后的特殊能力，是安立为了见识这个世界的良心而偷偷装的病毒。认识到“世界还是值得保留”之后，安立独自回到数据世界，让空间融合停止。流回复正常，钱念销毁了100亿元的合同，一切又回到了正常，游戏也迎来了结局。



玩后感

游戏的剧情没有张力可言，尤其是最终BOSS的转变十分生硬。系统有种匆匆赶工的感觉，十分不人性化，像战斗委托的具体内容只能在基地中确认这点就让人十分不解，出租英雄装时不能一键回收租金也让操作变得繁琐。指引十分匮乏，关于属性及主角的能力等根本没有进行过讲解。游戏最大的败笔是踩地雷战斗的遇敌率过高，且根本没有回避的办法，严重影响了对主线剧情和支线任务的体验。





此次为大家带来的是本作的进一步研究，包括如何快速提高作物和副产品的品质、新设施的使用方式、小镇住民的喜好、实用的各种小贴士等。由于本作的内容极其丰富，可供挖掘的内容还有很多，在游戏过程中不断发现新事物的新鲜感也为本作的游戏时间提供了保障。

研究中心 Research Center

3DS	牧场物语 连结新天地		模拟·经营 SLG
	牧场物语 つながる新天地		
	Marvelous AQL	日版	
	2014 年 2 月 27 日	1 ～ 4 人	
	5040 日元	对应邂逅通信	
	相关攻略：Vol.219		

作物

作物的品质提升

每天给作物施加一次肥料（ひりょう）有利于作物品质的提升。品质的星数越高，出荷时的卖价就越高，但继续进行品质提升时所需的肥料也越多。

除了肥料外，玩家也可以配合使用种子制造工房（シ－ドメ－カ－）来快速提升作物的品质。具体的方法如下：

①种下种子后根据其生长期逆推，留出足够的生长时间，在此之前只施加肥料不浇水，不浇水时种子不会发芽，下雨后发芽也可以通过少浇水来延缓其生长（不浇水的话作物要发白一周左右才会完全枯萎）。有联机条件的玩家也可以让小伙伴在田地挥舞魔法棒来帮忙提升作物的品质。

②将收获的作物在种子制造工房中加工为种子。



▲通过在牧场上放置黑色のフレ－ムボ－ル＋ブラックスタ－ボ－ル＋黑色のオクタゴン＋黑色の元錐オブジェ＋ブラックブロック＋黑色のスタ－ダイス来触发组合增益效果可进一步提高种子制作工房中作成物的品质。

③将工房加工完成的种子下地种植，重复第一个步骤。

刚收获的作物名字会有“新鲜”的前缀，此时作物的卖价会全部增加 7G。如果是在作物比赛上获奖的话，作物的等级和卖价都会增加。具体的对应关系是铜（ブロンズ）等级的卖价提升为原先卖价的 1.1 倍；银（シルバ－）等级的提升 1.2 倍；金（ゴ－ルド）等级的提升 1.3 倍。

品质星数	半星	1 星	1 星半	2 星	2 星半	3 星	3 星半	4 星	4 星半	5 星
卖价提升的倍数	×1.0	×1.2	×1.4	×1.6	×1.8	×2.0	×2.2	×2.4	×2.6	×2.8

黄金作物

当某一作物的出荷满 500 个后就可以从商人处购得该作物的黄金种子，将其种下后就可以获得黄金作物。使用黄金作物制作料理也比较容易提升料理的品质。

黄金作物的生长极其脆弱，并且需要特殊的肥料来提升其品质（特殊肥料可在种子制作



工房中制作，制作特殊肥料时所需的**エリ草**可通过培养与宠物猫或者熊猫的好感度后获得）。即使按照正常的种植流程培育，其自身也有一定几率会枯萎，因此推荐玩家在入睡前都存一下档，这样即使第二天早上发现黄金作物枯萎也可以读档避免。另外，种植黄金作物的田地越多，也会增加其枯萎的几率。

小贴士 农田的整地方法

本作中有多种类型的作物，其分别有着对应的整地方法。

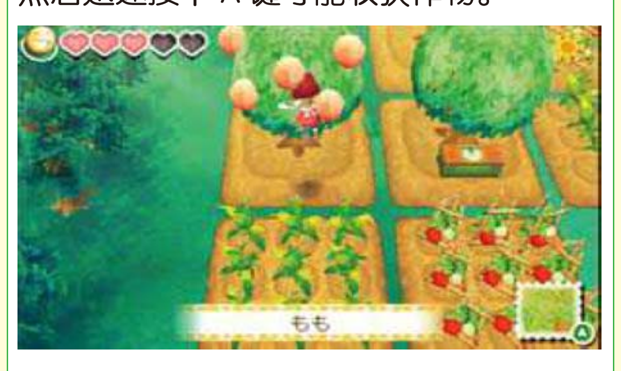
一般作物：使用镰刀（カマ）去除田地上的作物，然后用锤子（ハンマー）将其恢复为普通的地面。

果树/茶叶：使用斧头（オノ）去除田地上的作物，然后用锤子将其恢复为普通的地面。

牧草：使用锄头（クワ）去除田地上的作物，然后用锤子将其恢复为普通的地面。

小贴士 果物的摘取方法

与一般多使用工具来收获的作物不同，果树成熟后，需要先使用 B 键跳跃，然后迅速按下 A 键才能收获作物。



谜之种子

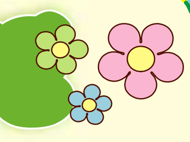
有时在与小麦之国的商人进行交易前，商人会询问主人公要不要购入谜之种子（**ナゾの种**），每个谜之种子的售价是 1000G，能生长出来的作物为超级蘑菇（**スーパーキノコ**）、火焰花（**ファイヤーフラワー**）和超级星星（**スーパースター**）中的随机一种。每个谜之种子的生长周期都是 20 天。



作物名称	效果
超级蘑菇	同一区域内的田地作物秒速成长两个阶段，并且收获作物的个数会增加 6 个。
火焰花	除去枯萎的作物，并会使区域内生长的作物品质略微上升。
超级星星	作物收获后的新鲜状态可延长一个月左右。

拔出谜之种子长出的作物时就会立即为周围的作物施加效果，但即使将两个相同的作物同时拔出，其施加的特殊效果也无法倍化，也就是说无论同时拔出几个相同的谜之种子的作物，特殊效果都只能施加一次。

温室的使用



在游戏的第 2 年，如果玩家开启了小麦之国（**コムギの国**）的贸易点的话，可以从此商人处购买温室（**ビニールハウス**）的制作图，然后在樱花之国（**サクラの国**）的商人处购入春夏秋冬四种不同的太阳，并放置在温室左下的太阳放置处（太阳置き场）后就可以开始培育作物了。温室的制作材料为木材 ×15、石 ×10、**やわらかい土** ×15、白い布 ×8、银 ×5，平时稍微注意收集一下都不难获得。温室中可开辟 15 块田地，并配有水槽，十分方便。但要注意的是，由于一个牧场只能放 4 个温室，因此玩家自己的牧场加**ひだまり**牧场总共只能放 8 个。温室中的太阳随时都可以进行更换，但更换后还未成熟的作物会很快枯萎。



动物

动物的性格

和系列前作一样，本作中的动物也有性格的设定，不同的性格会影响其寿命以及与主人公好感度提高的效率等。

性格	寿命	好感度上升	说明
活泼（かつぱつ）	较短	较快	放牧时好感度上升较快，但不放牧的话也更容易累积压力
成熟（おとなしい）	普通	普通	比其他性格的动物更容易提升零食（おやつ）的效果
胆小（おくびょう）	较长	较慢	即使长时间放牧好感度的提升也较慢，但反之即使长时间不放牧也不容易累积压力

动物的受孕与生长



在贸易站（贸易ステ－ション）与商人对话，选择“动物について”后点选“种付けをする”就可以让动物受孕并生出小动物。受孕是免费的，并且小动物会继承母亲一半的好感度。鸡类的动物则不需要孵化，直接将蛋放入鸡舍里的孵化箱就可以产出小鸡了。动物在怀孕时不需要照料也不需要进食，但相应地也无法产出副产品。

种类	怀孕 / 孵化所需时间	生长所需时间
牛（ウシ）类	21 天	幼仔（21 天）→成年（21 天）→成熟
羊（ヒツジ）类	21 天	
鸡（ニワトリ）类	7 天	鸡雏→（5 天）→小鸡→（5 天）→成年→（10 天）→成熟

注：兔子类动物不能进行繁殖。



副产品的个数与品质的提升

个数的提升

给动物投喂零食就可以提升副产品的个数，最多可提升到 5 个。零食可以在山小屋之国（山小屋の国）的商人处购得。

品质的提升

增加与动物的好感度就可以提升其副产品的品质。把与动物增加好感度的方式包含投食、交流、清洁和放牧。当好感度达到一定程度时会有一定几率出现极上副产物，其卖价是一般副产品的 3 倍。

在牧场每日将动物推出动物小屋外或从公会（ギルド）出发带动物（每带一只需花费 100G，最多可带 16 只）去往野生动物园（サファリ）累积放牧时间的话（约为游戏中的 100 ～ 150 个小时），会 100% 出现极上副产物。

小贴士

可在动物小屋中通过动物笔记（动物ノ－ト）设定让狗帮助放牧，好感度较高时狗会自主出门放牧，但有时也会出现狗偷懒的情况，此时只要在其面前使用“笛”时即可敦促其进行放牧。



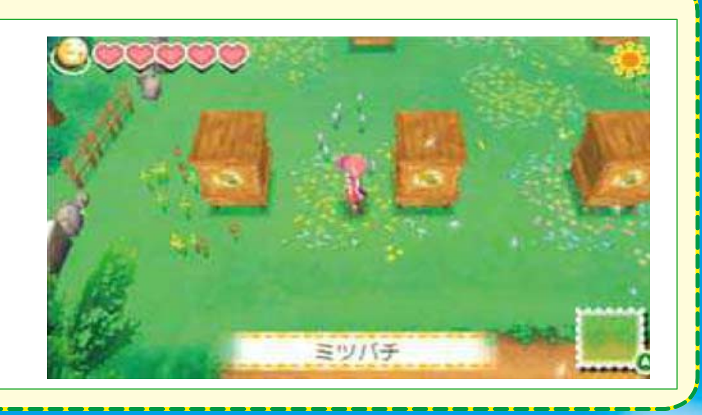
小贴士

在古董店（アンティ－クショップ）处可购入宠物饵料机（ペットエサマシ－ン）。将其放置在自宅中就可以在屋里饲养宠物了。



小贴士

在蜂箱中放入不同的蜜蜂会收获不同的蜂蜜。使用香水可以提高蜂蜜的产出品质。香水可以在种子制造工房中制作，品质越高的香水可以使蜂蜜的品质提升越快。并且由于秋冬不适合培育蜂蜜，因此最好在春季培育。



野生动物

作为动物要素极其丰富的本作，游戏场景中也会出现各种野生动物，野生动物除了少部分为初期出现外，多数要通过与贸易商人提升好感度获得。贸易商人赠与野生动物的事件只在晴天发生，如果赠与的事件重复的话，只需要在第一个事件结束后出贸易站再重新进入即可触发第二个赠与事件。要注意的是骑马进入的话不会触发事件。与野生动物们好感度到达一定程度后会出现多只（关系变好后会先出现第 2 只，好感度进一步提升后会出现第 3 只）以及不同颜色的野生动物，也可从它们那里获得礼物。下表总结了目前已知野生动物的获取条件、喜好和能从它们那里获得的礼物等内容。





野生动物种类	所在场所	出现时间	出现条件	喜欢的食物	赠与礼物
白色兔子（ウサギ）	林道エリア	6：00～日落	初期出现。	饲い叶、かぶ、じゃがいも、トマト、にんじん	くるみ
黑色兔子		13：00～日落	提升与白色兔子的好感度		アロエ
熊猫（パンダ）	林道エリア	13：00～日落	从丝绸之路之国（シルクロ－ドの国）处得到猴子后进一步提升好感度	竹	エリ草
浅棕色麻雀（スズメ）	山のふもと	6：00～日落	初期出现	大豆、トウモロコシ、小麦、いなほ	橙色の羽毛
深棕色麻雀			提升与浅棕色麻雀的好感度		紫色の羽毛
棕色雪鼬（オコジョ）	そよ风の丘	6：00～日落	初期出现	卵・金の卵	くり
白色雪鼬			提升与棕色雪鼬的好感度		セ－ジ
黄色狐狸（キツネ）	川 边のまきば	6：00～日落	提升与小麦之国商人的好感度后入手	もも、キウイ、卵	バジル
白色狐狸			提升与黄色狐狸的好感度		ロ－リエ
浅棕色狸猫（タヌキ）	惠みの广场	6：00～日落	提升与蔷薇之国（バラの国）商人的好感度后入手	卵、金の卵	ベルガモット
深棕色狸猫			提升与棕色狸猫的好感度		タイム
乌龟（龟）	野生动物园（右）	6：00～日落	初期出现	鱼类	アダマンタイト
家鸭（アヒル）	野生动物园（右）	6：00～日落	初期出现	かぶ、きゅうり、だいこん	ほたる石

野生动物种类	所在场所	出现时间	出现条件	喜欢的食物	赠与礼物
深棕色猴子（サル）	野生动物园（右）	13：00～日落	与丝绸之路的商人交易额达到一定程度后，其会提出在野生动物园建造大树的要求，建成后即可入手	トウモロコシ、ニンジン、リンゴ、もも、レモン、キウイ、苺	ルビー
浅棕色猴子			提升与深棕色猴子的好感度		トパーズ
鲸头鹳（ハシビロコウ）	野生动物园（右）	13：00～日落	得到熊猫后与丝绸之路之国的商人进一步提升好感度	鱼类	贤者の石
野鸭（カモ）	野生动物园（右）	6：00～日落	提升与山小屋之国商人的好感度	きゅうり、じゃがいも、さつまいも	アダマンタイト・サンドローズ
棕色野猪（イノシシ）	野生动物园	6：00～日落	提升与樱花之国商人的好感度	さつまいも、にんじん、大根、かぶ、もも、たけのこ	ミスリル
黑色野猪			提升与棕色野猪的好感度		オリハルコン
棕色熊（クマ）	野生动物园	6：00～日落	与小麦之国的商人交易额达到一定程度后，其会提出在野生动物园建造岩山的要求，建成后即可入手	ハチミツ、サケ、ビーポーレン	めのう
黑色熊			提升与棕色熊的好感度		ダイヤモンド

在野生动物园中投喂食物时，需要将食物放入动物活动区域附近的饵料槽中。无论动物有没有进食，野生动物园中饵料槽里的食物第二天会自动消失，而在山间林道等场景中放置野生动物的食物的话会长时间保留，因此玩家可以利用这点直接在山间林道处放置大量野生动物喜欢的食物，这样一个月左右后回来再看的话好感度就已经提升得差不多了。

第二次野生动物园升级

第二年秋季以后，与小麦之国的好感度达到一定程度会被要求改造岩山，也就是野生动物园的第二次升级。升级所需材料为300个木材，600个石材和十万G。只要玩家平时注意捡拾かたい枝和石，不够的部分通过砍伐牧场上的树或敲击岩石，并从大工店购入不够的部分即可达成。升级后小麦之国的商人会送给主人公一只熊。





电视机

在游戏初期可以从米斯特鲁(ミステル)经营的古董店（アンティ－クショップ）里购得电视机（テレビ）。所需的制作材料为黑い木材 ×12、びん ×6、铁 ×5、キラキラ光る石 ×5、水晶 ×3。





制作完成后将电视放在屋里就可以收看天气预报（天気予报）节目，莉莉艾（リ－リエ）会告诉玩家当日和明日的天气情况；综艺节目（バラエティ）中会有系列前作中人物出演的连续剧和介绍贸易国的观光影像等；樫之木频道（樫の木チャンネル）中则会为玩家介绍游戏中许多实用的情报，比如道具的使用或组合增益的提示。每周六乔治（ジョルジュ）会在樫之木频道登场分享关于他的生活信息，每周日也会有小镇上住民的个人采访，从中可得知住民的喜好等。

小贴士

如果隔几天再去野生动物园中的采掘点挖掘的话更容易出珍稀矿石。



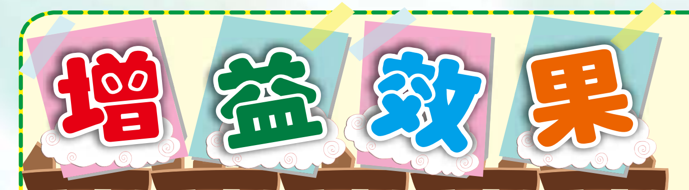


从丝绸之路之国的商人处可以购入包装台的制作图，将其放在家中可以包装礼物或制作花束。



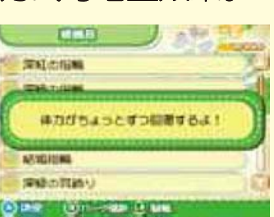
使用菜单	
选项	说明
包装礼物（ラッピングをする）	可将背包中的东西打包成精致的礼物。
拆开包装礼物（ラッピングをはずす）	将已打包的礼物还原成原本的物品
制作花束（花束を作る）	当主人公的背包中有绸带时即可制作花束
制作绸带（リボンを作る）	花束所需的绸带（リボン）的原材料为亚麻布（リネン）或棉花（コットン），准备好材料后，点包装台选择“打包绸带材料（リボンの材料をセットする）”即可制作，每一个亚麻布或棉花可以制作十条绸带。选择“查看剩余绸带（残りのリボンをみる）”可确认剩下可使用的绸带类型和数量。
取消（やめる）	退出

花束名称	所需材料 1	所需材料 2	所需材料 3	所需材料 4	所需材料 5	卖价
うららかな日々	粉色（ピンク）系的花	粉色系的花	粉色系的花	白色系的花	青のリボン	3360
炎帝のワルツ	红色（赤）系的花	红色系的花	红色系的花	粉色系的花	赤のリボン	3740
十六夜の月	白色系的花	白色系的花	粉色系的花	粉色系的花	白のリボン	3400
风花の歌声	蓝色（青）系的花	青系の花	蓝色系的花	白色系的花	绿のリボン	7020
花鸟风月	あじさい	なでしこ	りんどう	白色系的花	金のリボン	3230
太阳へのあこがれ	ひまわり	ひまわり	ガ－ベラ	白色系的花	黄のリボン	4040
想いを贵方へ	レッドロ－ズ	ホワイトロ－ズ	ブル－ロ－ズ	ピンクロ－ズ	银のリボン	7390
大地の祝福	花	花	花	花	リボン	900



在游戏中玩家可以自定义自宅、牧场和小镇广场中的物品放置，并且将物品进行特定的组合并放置在特殊位置的话会出现诸如增加住民好感度、提高贸易额、缩短物品制作时间等各种各样的增益效果。通过购买饰品（アクセサリ－）的制作图（组み立て図），将制作完成的饰品按特殊的方式进行组合的话也可以对主人公施加体力回复等功效。以下为目前已知的物品组合方式与增益效果。





樫木镇广场	
所需物品	效果
玫瑰系列的壶（ローズ系のポッド）	将所有的广场都装饰上玫瑰系列的壶（如ピンクロ–スポット等）即可提升与小镇住民的好感度
滑り台＋冬季相关的雕像 2 个	购买交易物品时的价格减少
与贸易国相关的物品	交易品的出售价提升，比如将三棵樱花树分别放置在三处广场上就可以提升樱花之国的出荷价位。

牧场	
所需物品	效果
黄色のフレ－ムボ－ル＋イエロ－スタ－ボ－ル＋黄色のオクタゴン＋黄色の元錐オブジェ＋イエロ－ブロック＋黄色のスタ－ダイス	缩短种子制作工房的物品制作时间
黑色のフレ－ムボ－ル＋ブラックスタ－ボ－ル＋黑色のオクタゴン＋黑色の元錐オブジェ＋ブラックブロック＋黑色のスタ－ダイス	提升种子制作工房中所有制成物品的品质
赤色のフレ－ムボ－ル＋レッド－スタ－ボ－ル＋赤色のオクタゴン＋赤色の元錐オブジェ＋レッド－ブロック＋赤色のスタ－ダイス	缩短裁缝工房的物品制作时间
桃色のフレ－ムボ－ル＋ピンクスタ－ボ－ル＋桃色のオクタゴン＋桃色の元錐オブジェ＋ピンクブロック＋桃色のスタ－ダイス	缩短调味料工房的物品制作时间
银色のフレ－ムボ－ル＋シルバ－スタ－ボ－ル＋银色のオクタゴン＋银色の元錐オブジェ＋シルバ－ブロック＋银色のスタ－ダイス	提升调味料工房中所有支成物品的品质
青色のフレ－ムボ－ル＋ブル－スタ－ボ－ル＋青色のオクタゴン＋青色の元錐オブジェ＋ブル－ブロック＋青色のスタ－ダイス	缩短酿酒工房（ワイン工房）的物品制作时间
紫色のフレ－ムボ－ル＋パ－プルスタ－ボ－ル＋紫色のオクタゴン＋紫色の元錐オブジェ＋パ－プルブロック＋紫色のスタ－ダイス	缩短芝士工房（チ－ズ工房）的物品制作时间
绿色のフレ－ムボ－ル＋グリ－ンスタ－ボ－ル＋绿色のオクタゴン＋绿色の元錐オブジェ＋グリ－ンブロック＋绿色のスタ－ダイス	缩短陶艺工房的物品制作时间
在田地旁放置 15 个栅栏（ガ－ドポ－ル）	台风和大雪天气时作物的品质不容易下降
鸡的装饰品（ニワトリの置物）×3+ 风见鸡 ×3	与鸡类动物的好感度更容易上升
牛的装饰品（ウシの置物）×3+ ミルク缶 ×5	与牛类动物的好感度更容易上升
羊的装饰品（ヒツジの置物）×3+ 牧草ロ－ル ×5	与羊类动物的好感度更容易上升
忠犬の石像 ×5	与狗、猫类宠物的好感度更容易上升
多个动物装饰品	增加动物产出副产品的个数
黄金类物品（比如金のフレ－ムボ－ル等物品的组合）	增加黄金作物的产量
4 种春天的花的盆栽 ×3	春季作物的品质上升。4 种花分别为ピンクロ－ズ、マ－ガレット、チュ－リップ、カ－ネ－ション
夏天的花的盆栽 ×3	夏季作物的品质上升
3 种秋天的花的盆栽 ×3	秋季作物的品质上升。3 种花分别ガ－ベラ・なでしこ・ホワイトロ－ズ。
3 种春天的花的盆栽 ×3	冬季作物的品质上升。3 种花分别为スノ－ドロップ、りんどう、ブル－ロ－ズ
多种颜色的花篮（花かご）	在牧场上养蜂时所获得的蜂蜜量增多
松の木 ×5	栽培蘑菇（キノコ）时所获得的蘑菇个数加 1

自宅	
所需物品	效果
おしゃれな家具＋高そうな冷藏库＋珊瑚类（サンゴ）装饰品	提升料理的品质

饰品	
所需物品	效果
鸨色の 3 连リング＋紫绀の耳饰り＋深绿のチョ－カ－	自动回复身体状态
深绿の指轮＋深绿のピアス＋鸨色の首饰り	自动回复身体状态
深红の指轮＋深绿の 3 连リング＋鸨色のピアス	自动回复体力，每 30 分钟回复半颗心的体力
露草の三连リング＋深绿の耳饰り＋紫绀のピアス	自动回复体力，每 20 分钟回复半颗心的体力
紫绀の指轮＋金丝雀の耳饰り＋紫绀のチョ－カ－	自动回复体力，每 10 分钟回复半颗心的体力
深绿の指轮＋鸨色の耳饰り＋雪白の首饰り	提升与野生动物的好感度
金丝雀の指轮＋深红のピアス＋雪白の首饰り	提升与小镇住民的好感度
紫绀の３连リング＋深红の耳饰り＋雪白のピアス	提升与所饲养动物的好感度
雪白の耳饰り＋露草のピアス＋露草のチョ－カ－	容易疲倦
金丝雀の３连リング＋金丝雀のピアス＋金丝雀のチョ－カ－	投掷物品时会出现钱
雪白の三连リング＋深红のチョ－カ－+ 雪白のチョ－カ－	时间的流逝会减慢

赚钱法



进入游戏中期，玩家除了可以通过卖出高品质的作物和副产品来赚钱外，出售工房品则是比较高效的赚钱方法。其中尤以裁缝工房里加工的金色布料最为来钱。当玩家把作物或羊毛、兔毛类副产品的品质升级到最高，并通过喂零食提升副产品产出个数后就可以在裁缝工房中一次加工多个金布，将其售出的话可获得十分丰厚的回报。

小贴士

从此处跳下时若主人公出现音符或者开心的标志表明周围会有物品掉落，可返回上方平台仔细查找一下。



小贴士

除了能使用胡萝卜（にんじん）在牧场、小镇和贸易站（贸易ステ－ション）之间实现瞬移外，还可从蔷薇之国（バラの国）的商人处购得气球（ふうせん），使用它可以从任何地方瞬移到小镇上的随机一处地点。



小贴士

在地上投掷物品进行加工时最多只能放 20 个素材，不然多出来的会直接消失掉。



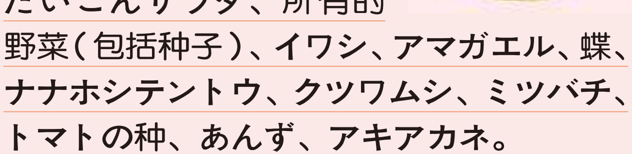
村民的生日与喜好

注：粉红色的物品为其最喜欢的物品。

艾达（エッダ）

生日：秋 13 日

喜欢的物品：いもの煮っ转がし、かぶのスープ、かぶサラダ、烧きいも、烧き鱼、豆乳クッキー、だいこんサラダ、所有的野菜（包括种子）、イワシ、アマガエル、蝶、ナナホシテントウ、クツワムシ、ミツバチ、トマトの种、あんず、アキアカネ。



讨厌的物品：蜂の巣。

贝罗妮卡（ベロニカ）



生日：夏 23 日

喜欢的物品：极 Z ハーブチーズ、ゴルゴンゾーラチーズ、ロックフォールチーズ、极ハーブチーズ、ミルク、ミルクスープ、ハーブティー、ヨーグルトドリンク、フレンチトースト。

讨厌的物品：カエル、人参、ドリア、ポトフ。



盖撒（ゲイザ-）



生日：秋 5 日

喜欢的物品：ふぐちり、焼き鱼、うな重、ブイヤベ－ス、所有的奶油（バッタ）类物品、海鲜オムライス、うな重、フィッシュパイ、小鱼、贝类、黑い石材。

讨厌的物品：きのこサラダ、ポトフ。

库洛恩（クロン）



生日：秋 3 日

喜欢的物品：ショ－トケ－キ、かぼちゃプリン、チョコクッキ－、チョコケ－キ、パンプキンパイ、ホットケ－キ、チョコアイス、ハ－ブ、花、豆乳クッキ－、キャロットジュ－ス、ミント、トマトス－プ、オレンジジュ－ス、ヨ－グルトドリンク、マドレ－ヌ、ピ－チティ－、ミルクティ－、ガ－ベラ、モンブラン、ソフトクリ－ム、プリン、フレンチト－スト、ポトフ。

讨厌的物品：レンガ、鱼、ミツバチ、贝、虫、石、メダカ、焼き鱼。

莫里斯（モ-リス）

生日：秋 22 日

喜欢的物品：うな重、オオクワガタ、レモンワイン、きのこス－プ、王者の钓りエサ、鱼、クワガタ、所有的虫类、焼き鱼、ガ－ベラ、ぶどうワイン。

讨厌的物品：スム－ジ－、メロンパン、カンノ－ロ、チョコクッキ－、チョコレ－トケ－キ。

奥托玛（オットマ-）

生日：春 17 日

喜欢的物品：海鲜丼、焼き鱼、鱼、蝶、バッタ、テントウムシ、贝类、ゴボウ汁、お好み焼き、オムレツ、オムライス、おひたし、焼きいも、かきあげ、和风パスタ、いもの煮っ转がし、豆乳、所有的鸡蛋（卵）类料理。

讨厌的物品：トウモロコシ、ポトフ。

约拿士（ヨ-ナス）



生日：冬 10 日

喜欢的物品：カフェモカ、オオゴマダラ、コ－カサスオオカブト、蝶、バッタ、カプチ－ノ、コ－ヒ－パック。

讨厌的物品：鱼、焼き鱼、チョコレ－トケ－キ、カンノ－ロ。

玛露格特（マルゴット）



生日：冬 11 日

喜欢的物品：キッシュ、ブイヤベ－ス、ミルクティ－、ピ－チティ－、ボルシチ、パエリア、ポテトのパンケ－キ、スイ－トポテト、プリン、キャロットス－プ、豆乳クッキ－、かぼちゃプリン、ごぼうサラダ、ポタ－ジュ、うな重、豆腐ハンバ－グ、和风パスタ、ポトフ。

讨厌的物品：鱼、虫、ホタル、蜂の巣、カルボナ－ラ、焼ききのこ、きのこサラダ。

梅露蒂（メルティ）



生日：冬 28 日

喜欢的物品：プリンアラモ－ド、かぼちゃプリン、シュ－クリ－ム、所有的小型鱼、カニ、ム－ンドロップ草、焼きいも、ガラス石、雪玉、もも、プリン、チョコレ－トケ－キ、スム－ジ－、フレンチト－スト、メロンパン、さつまいもサラダ。

讨厌的物品：たこ、サザエ、バッタ。

卢茨（ルッツ）



生日：冬 12 日

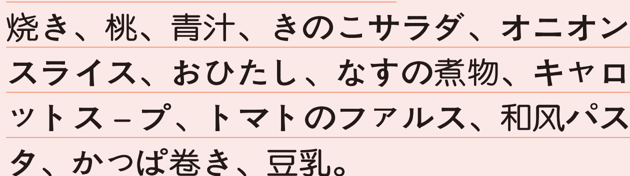
喜欢的物品：チョコアイス、チョコクッキ－、チョコレ－トケ－キ、オレンジジュ－ス、チョコプリン、プリン、所有的虫类。

讨厌的物品：かきあげ、ポトフ、おひたし。

玛丽安（マリアン）

生日：秋 27 日

喜欢的物品：ふろふきだいこん、焼き魚、ホワイトパ－ル、スノ－ドロップ、マ－ガレット、ユリ、だいこんサラダ、かぶサラダ、かぶの煮物、ミント、豆乳クッキ－、トパ－ズ、ペリドット、トマトス－プ、目玉焼き、桃、青汁、きのこサラダ、オニオンスライス、おひたし、なすの煮物、キャロットス－プ、トマトのファルス、和风パスタ、かつぱ巻き、豆乳。



讨厌的物品：蝶、バッタ、メロンパン、カルボナ－ラ、卵丼、オムライス。

乔治（ジョルジュ）

生日：夏 12 日

喜欢的物品：ペンネアラビア－タ、ペリドット、ルビ－、トパ－ズ、所有的蝴蝶和萤火虫、ホワイトパ－ル、ルビ－、トパ－ズ、プラチナ、黄の极布、青の极布、サンゴ、トマトサラダ、キャロットス－プ、カネロニ、カルボナ－ラ、オムライス



讨厌的物品：バッタ、豆乳、焼きいも、焼き魚、ふろふきだいこん、だいこんサラダ、豆腐ハンバ－グ、杂草、カブサラダ。

弗拉托（フラット）



生日：秋 16 日

喜欢的物品：きのこスパゲッティ きのこサラダ、焼ききのこ、蝶、きのこパイ、きのこアイス、ハ－ブティ－、ブイヤベ－ス、ム－ンドロップ草、にんじん。

讨厌的物品：丘の上で、所有的酒类。

佩丝（ペス）



生日：春 20 日

喜欢的物品：シュ－クリ－ム、プリン、ショ－トケ－キ、カルボナ－ラ、モンキチョウ、モンシロチョウ、焼きいも、かぼちゃプリン、さつまいもサラダ、ヨ－グルトドリンク、ビ－ポ－レン、ミルクス－プ、ピンクロ－ズ。

讨厌的物品：青汁、イカの唐辛子炒め。

莫拉（モ-ラ）



生日：夏 25 日

喜欢的物品：チ－ズフォンデュ、ピザ、ヨ－グルトドリンク、チ－ズ、チ－ズドリンク、ミルクス－プ、ムニエル、マカロニ＆チ－ズ、カルボナ－ラ。

讨厌的物品: レモンジュ－ス、ミルクティ－、梅酢サラダ。

库斯托（クスト）



生日：夏 17 日

喜欢的物品：辛口カレ－、トムヤンクン、イカの唐辛子炒め、所有的虫类、焼き魚、キムチ、うな重、ブイヤベ－ス。

讨厌的物品：ヨ－グルトドリンク、スム－ジ－、メロンパン、かぼちゃプリン、モンブラン。



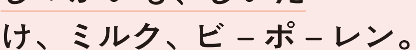
托卢库（トルク）

生日：冬 4 日
喜欢的物品：巨大マグロステーキ、巨大まぐろステ－キ、ミヤマカラスアゲハ、ビ－ポ－レン、ブイヤベ－ス、所有的红茶、ショウジョウトンボ。
讨厌的物品：アマガエル、焼きチ－ズ、マカロニ＆チ－ズ、チ－ズフォンデュ、すりおろしれんこん汁。

女神（女神ちゃま）



生日：春 26 日
喜欢的物品：きのこパイ、いちご、ウコッケイ卵、ハチミツ、かぶ、きゅうり、だいこん、パイナップル、さつまいも、にんじん、ム－ンドロップ草、たまねぎ、じゃがいも、しいたけ、ミルク、ビ－ポ－レン。



讨厌的物品：豆乳クッキ－、マドレ－ヌ、蝶、ロ－ルケ－キ、焼きいも、きのこサラダ、茶叶、卵ス－プ、モンシロチョウ、メロンパン、プリン、ハ－ブティ－、あんず、饲い叶、毒キノコ。

魔女（魔女ちゃま）

生日：冬 8 日
喜欢的物品：すりおろしレンコン汁、所有的饲料（エサ）、豆乳、どくきのこの种、豆腐ハンバ－グ、もも。
讨厌的物品：クズ矿石、毒きのこ、饲い叶、マジックブル－草、鱼の骨、ペリドット、毒キノコ。

隐藏结婚候补

除了上辑攻略中介绍过的 10 位结婚候补外，本作还来自系列前作——《牧场物语 双子村》的两位隐藏结婚候补。他们都会在游戏的第二年登场，登场的触发条件都十分简单，但只有在交往后才能看见花的颜色。和其他结婚候补一样，主要是通过送礼、对话和在特殊活动中（如星夜祭）邀约等来培养好感度。交往前无法看到花色时可以注意主人公与其对话的内容，如果固定回答发生了变化的话就说明花的颜色已经有所改变。

新娘候补

为了研究植物而来到樫木镇的植物学者，不擅长与他人交往，有时会不自觉地说出一些很犀利的话，但在植物面前会展示出其原本温柔的一面。

莉可莉丝（リコリス）

登场事件

出现地点：山のふもと
出现时间：第 2 年的夏天，7 ：30 ～ 9 ：00
天气条件：晴天
说明：当主人公进入山のふもと后就会自动触发莉可莉丝的登场事件。

喜好一览

喜欢的东西：大豆のサラダ、豆腐ハンバ－グ、おひたし、所有的花、沙拉（サラダ）料理、きのこ、ミント、所有的水果、ふろふき大根、豆乳、ハ－ブサラダ、所有的茶类饮料、みそ汁。
讨厌的物品：所有的鱼、かっぱ巻き、ブイヤベ－ス、ペスカト－レ、フィッシュチャウダ－、ライギョ。

恋爱事件

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
植物研究	灰色	晴天	山のふもと	☆ 主人公没有与其他人交往 ☆ 莉可莉丝在山のふもと	月、木（7 ： 30 ～）	见守る	好感度上升
						おどろかす	好感度下降
植物とお话し	紫色	晴天	山のふもと	☆主人公没有与其他人交往	月、水、金（9 ： 00 ～）	疑いの目で见る	好感度下降
						自分もやってみる	好感度上升
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	好感度上升
リコリスの告白	蓝色	晴天	宿屋的 202 室	☆与莉可莉丝的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给莉可莉丝送礼的次数达到 100 次以上 ☆背包中放有指轮 ☆莉可莉丝在宿屋的 202 室中	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	付き合う	好感度上升
						付き合わない	好感度下降
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与莉可莉丝的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给莉可莉丝送礼的次数达到 130 次以上 在“リコリスの告白”事件中选择了“付き合わない”的 7 天以后	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	好感度上升
デ–トの话题	黄色	晴天	宿屋的 202 室	☆ 主人公与莉可莉丝交往 ☆莉可莉丝在宿屋的 202 室中	日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	植物の话を闻かせて	好感度上升
						じゃあジェスチャ–でも	好感度下降
						牧场の仕事が好き	好感度上升
						リコリスが好き	好感度上升
						その话题はちょっと	好感度下降
究极の选択	粉色	晴天	山のふもと	☆ 主人公与莉可莉丝交往 ☆ 莉可莉丝在山のふもと	金（9 ： 00 ～）	植物の方が大切?	好感度下降
						全然气にしてないよ	好感度上升
主人公のプロポ–ズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与莉可莉丝交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	好感度上升
リコリスのプロポ–ズ	红色	晴天	宿屋的 202 室	☆送礼超过 150 次，并且其中对方最喜欢的物品要超过 30 次以上 ☆其余条件同上	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	结婚する	好感度上升
						结婚しない	好感度下降

新郎候补

为了见识更为广阔的世界而在全世界踏上寻花之旅的插花艺术家。在听说樫木镇开满了花的传闻后来到了这里。平时沉默寡言，从不过多谈及关于自己的事情。

卡米尔（カミル）

登场事件

出现地点：贸易站

出现时间：第二年以后

天气条件：晴天

说明：进入第二年后只要在晴天进入贸易站就会触发卡米尔的登场事件。

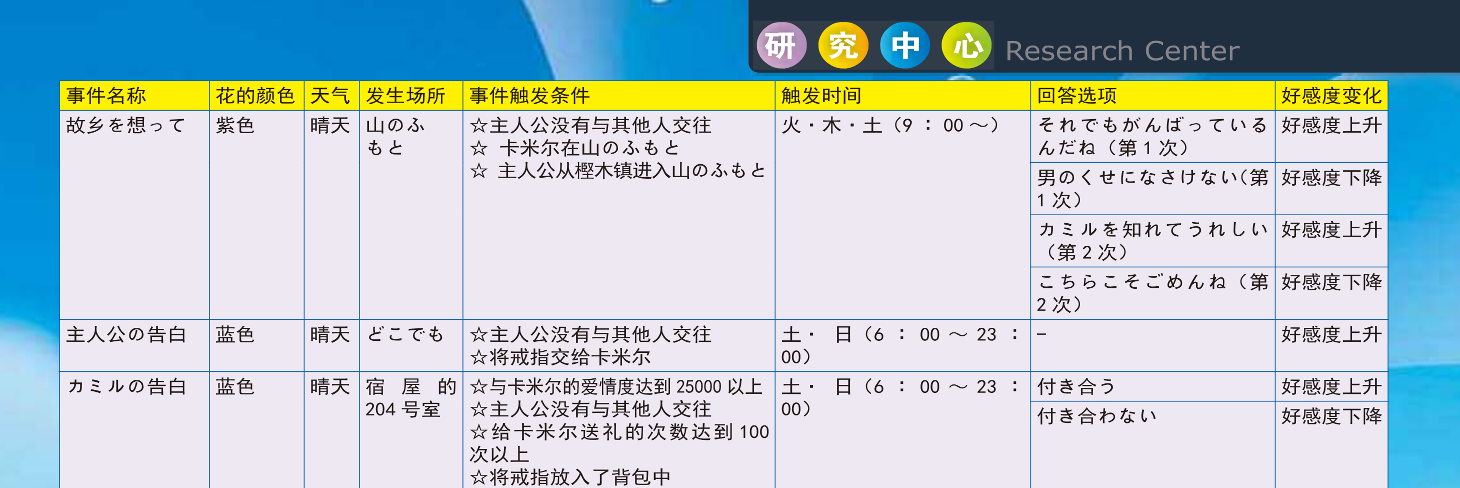
喜好一览

喜欢的东西：トムヤンクン、所有的ハ–ブティ–、花（特别是主人公自己种的花）、ミルクティ–、ブイヤベ–ス、茶叶、ベジタブルティ–、ブルベリ–ティ–、うららかな日々、青い羽毛、青い布、ムニエル、ペペロンチ–ノ、ハ–ブパイ、花鸟风月、ブル–パ–ル、バラの诱い、春のときめき、マンゴ–ワイン、エビチリ、うな重、ス–プピストゥ、ふうせん、ポトフ。

讨厌的物品：ミルク、所有的デザ–ト、スム–ジ–、メロンパン、フレンチト–スト、豆乳、コ–ンサラダ、ミルキ–サラダ、ハチミツ、パンプキンパイ、チョコレ–トケ–キ。

恋爱事件

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
フラワ–アレンジ见学	灰色	晴天	宿屋的 204 号室	☆主人公没有与其他人交往	木曜日除外（21 ： 00 ～ 23 ： 00）	すごい！魔法みたい！	好感度上升
				☆ 卡米尔在宿屋的 204 号室中		すごい！プロみたい！	好感度上升



事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
故乡を想って	紫色	晴天	山のふもと	☆主人公没有与其他人交往 ☆ 卡米尔在山のふもと ☆ 主人公从樫木镇进入山のふもと	火・木・土（9：00～）	それでもがんばっているんだね（第1次）	好感度上升
						男のくせになさけない（第1次）	好感度下降
						カミルを知れてうれしい（第2次）	好感度上升
						こちらこそごめんね（第2次）	好感度下降
主人公の告白	蓝色	晴天	どこでも	☆主人公没有与其他人交往 ☆将戒指交给卡米尔	土・日（6：00～23：00）	-	好感度上升
カミルの告白	蓝色	晴天	宿屋的204号室	☆与卡米尔的爱情度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给卡米尔送礼的次数达到100次以上 ☆将戒指放入了背包中 ☆ 卡米尔在宿屋的204号室中	土・日（6：00～23：00）	付き合う	好感度上升
						付き合わない	好感度下降
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆ 与卡米尔的爱情度达到25000以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给卡米尔送礼的次数达到130次以上 ☆ 在“カミルの告白”事件中选择了“付き合わない”的7天以后	土・日（6：00～23：00）	-	好感度上升
ネコの名前	黄色	晴天	山のふもと	☆主人公与卡米尔交往 ☆ 主人公从樫木镇进入山のふもと	木（9：00～）	フランソワ	好感度上升
						マーガレット	好感度上升
						タナカ	好感度上升
						カミル	好感度下降
カミルのどこが好き？	粉色	晴天	宿屋	☆与莉莉艾和梅露蒂的友好度达到10000以上 ☆主人公与卡米尔交往	日（6：00～）	优しいところ	好感度上升
						真面目なところ	好感度上升
						特にない	好感度下降
主人公のプロポーズ	红色		随机地点	☆主人公与卡米尔交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日（6：00～23：00）	-	好感度上升
カミルのプロポーズ	红色		宿屋的204号室	☆送礼超过150次，并且其中对方最喜欢的物品要超过30次以上 ☆其余条件同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する	好感度上升
						结婚しない	好感度下降

结婚与婚后生活





▲结婚后不仅可以欣赏到美好的CG图，对方也会开启甜言蜜语模式让主人公每天都沉浸在幸福中。

结婚可选的结婚式档次不仅决定了与结婚对象以及宾客的好感度上升情况，也会决定可邀请宾客人数、结婚时身着的礼服款式以及怀孕的时间。详细的内容请参考下表。

结婚式档次	所需费用	可选择礼服	参加者	与结婚对象好感度	与到场宾客的好感度变化	怀孕到生子的时间
简朴婚礼（シンプルプラン）	100,000G	洋装	贝罗妮卡	1000	1000	60天
超级婚礼（スーパープラン）	500,000G	洋装或和服	贝罗妮卡与4位宾客，其中2位宾客会有台词	3000	1500	40天
豪华婚礼（ゴージャスプラン）	1,000,000G	洋装或和服	贝罗妮卡与16位宾客，其中4位宾客会有台词	5000	2000	30天

婚后对方还是会从事之前的工作，没有工作的时候则会待在家里。每日的午饭和晚饭可以选择由谁来掌厨，让对方（相手が作ってくれる）来做可以不消耗食材并回复少许体力，选择自己（自分が作る）来掌厨的话，还可以选择是参照食谱做（レシピから料理を作る）或是随便做做（适当に料理を作る）。如果选择自己随便做做的话会因为做得不好吃而被对方吐槽，照食谱做则会消耗食材，但会提高与对方的好感度。与结婚对象对话时偶尔对方会询问需不需要帮忙（手传い），选择请求帮助（お手传いを赖む）的话第二天对方就会把拾到的素材交给主人公。

将房屋升级到“巨大的两层自宅（大きな二阶建て自宅）”就会在15天后触发怀孕事件，从怀孕到生子的所需时间会因婚礼档次的不同而有所区别。本作的设定是女方可直接生出继承了父母发色和眼睛颜色等特征的龙凤胎。婚后可从公会选择与家人（家族）一起前往野生动物园。在结婚纪念日等特殊节日也会触发特别的剧情事件。



《FFⅩ》和《Ⅹ-2》中文版发售了，因语言隔阂而多等两个月的小伙伴可以品尝到你们期待已久的果实。针对这次中文版，本辑也当奉上一些崭新研究。《Ⅹ-2》自身的游戏难度并不高，过了百层迷宫基本万事大吉，但有玩家纠结于到底能不能在一周目达成Complete率100%。经过70小时的实验，这里可以负责任地告诉大家——可以。

※文中所有译名皆以中文版为准。

研究中心 Research Center

文 胧月　美编 Juxi

PSV	最终幻想Ⅹ -2 HD版	
	Final Fantasy Ⅹ -2 HD Remaster	
	Square Enix	中文版
	2014年2月27日	1人
	228港币	对应交叉存档/PSV TV
	相关攻略：Vol.217	

角色扮演 RPG

《最终幻想Ⅹ-2》中文版一周目Complete率100%攻略

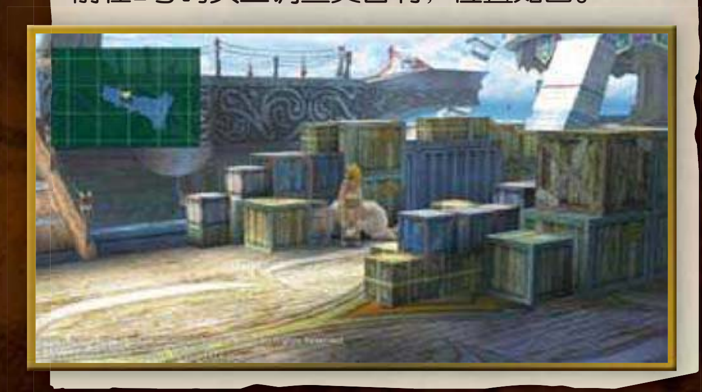
一周目达成100%的条件也比较苛刻，容不得一点错漏。玩家要在一周目挑战几乎所有的迷你游戏和圣贝薇尔庙的百层迷宫，在最终BOSS前将Complete率提升到96.0%，这样通关时就能达到100%。另外游戏中所有事件的总完成率数值其实有105%，但Story Lv.2时触发将“不得了的幻光球”交给青年同盟或新耶朋党，两条线的不同剧情使得玩家不可能在一个周目里收齐所有事件。另外，建议玩家不要跳过任何动画，为了触发部分事件，玩家必须要牺牲掉一些豪华装备，这也要有所心理准备。好了，接下来就来观看所有关键事件吧。

※在游戏中查看完成率只能精确到个位数，因此攻略中每次遇到小数点后为0的数据统计时，正好是玩家可以返回飞空艇确认完成率是否正确的时机。如果不对，请仔细核对攻略，确保没有漏掉关键步骤。

Story Lv.1关键事件

1.2号码头的莫古利

游戏刚开始，演唱会上击倒露布兰以后对其发动追踪，注意一定要在优娜登场的剧情前在2号码头上调查莫古利，位置如图。



2.第一次返回飞空艇

第一次返回飞空艇后要跟琉克、派茵、老大哥、好兄弟和辛拉全员对话，跟辛拉对话后一定要观看幻光球的第一个影像“旅途的契机”。之后是特别注意的一点，就是在Lv.1～Lv.5每章开始前都要去起居区跟柜台后的老板对话，并且选择“休息一下”，这关系到Story Lv.5时老大哥向老板倾吐心声的剧情。后文依然会在每章开始时提醒大家。

3.嘎嘎扎特山追踪露布兰

要在6分钟的限定时间内追上露布兰。

4.飞空艇

剧情中得知担心优娜安危的老大哥会从飞空艇上跳下，这样返回时会看到老大哥躺在舰桥上，第一时间与之对话，并选择“温柔对待”。



5.路加派发气球任务结束后

参考Complete率：6.6%→8.2%

路加竞技场・地下室A会遇到商人玲，要跟他对话并且看完剧情。

6.优娜的独白

参考Complete率：8.2%→9.0%

在进行主线任务前，依次前往密亨街道、瓜德萨拉姆、瓜德萨拉姆的异界入口、雷平原这四处地方，均会触发优娜的独白。

7.乔瑟寺院～比卡涅沙漠～安宁平原

参考Complete率：9.0%→11.0%

到乔瑟寺院获得基普尔的介绍信，然后前往比卡涅沙漠成功完成挖掘任务（不能失败）。开始旅行公司宣传和寻找结婚对象这两个任务。领取地点分别是平原上浮空车车旁的人，以及道具店右边的人。



8.贝薇尔

Complete率：11.0%→11.6%

前往中心街道，与巴拉莱对话。

9.嘎嘎扎特山

Complete率：11.6%→12.0%

和隆索族的所有族人对话，并且选择正确选项。

角色	答案
加利克	利安与艾德就交给我们吧
基马利	怎么可以那么懦弱呢
基马利身边的女性	包在海鸥团身上
行走的男性	我不会忘记大家的
右侧的女性	一定是吧！
右侧的男性	我懂你的心情
左侧的男性	对呀，不可原谅呢！
登山洞窟里的男性	希望能产生好的变化呢

10.蘑菇岩街道

Complete率：12.0%→16.6%

与耶巴尔对话挑战怪物击退任务，进入下一个场景前跟克拉斯寇对话。追踪乌诺和萨诺，获得“赤木幻光球9”。前往青年同盟总部，与露希尔对话两次，再跟右侧的老者梅辰对话，耐心地听完他的全部话（不要用SKIP），最后选择“请握请握”两人握手告别。任务结束后返回蘑菇岩街，与右边的克拉斯寇对话，答应让他上飞空艇。返回飞空艇，到起居区可以看到晕船的他，与之对话。回舰桥与辛拉对话，观看“赤木报告1”。

12.幻光河

Complete率：16.6%→17.2%

不要跟托普利对话，完成“护卫海佩罗族！”的任务，注意要保证货物一个都不被抢走。之后返回飞空艇，与辛拉对话，打开人物百科查看托普利（两次）。

13.马卡拉尼亚之森

Complete率：17.2%→19.4%

在森林南部找到贝莱伊，幻光之泉找到顿加，森林北部找到布克塔克。与湖边的瓜德族老人卓梅尔对话4次，直到拿到派茵的特殊换装“斩骑王”为止。到旅行公司靠近阿尔贝德族人，然后完成追踪大赤屋的任务，找到他以后要答应让他躲到飞空艇上。返回飞空艇，在起居区和大赤屋对话。

14.比塞德岛

Complete率：19.4%→21.6%

与村子里的人对话，宣传旅行公司PR和找新娘，这两个任务中的角色对话每章都会刷新。之后完成与瓦卡相关的一系列任务。

15.札纳尔坎德遗迹

Complete率：21.6%→23.4%

跟希德重逢后，对话选择“当然有”。之后一直完成魔天的BOSS战。

16.基利卡岛

Complete率：23.4%→25.2%

进入村庄完成旅行公司宣传和找新娘。领取巢居猴寻找任务，之后去森林里全部找到。进入朵娜的家，两人吵架过后与朵娜对话，之后完成主线任务。第二个场景右下角有个举着摄影机的男子，与他对话查看青年同盟基地。



Story Lv.2关键事件

1.飞空艇

Complete率：25.2%→29.2%

到起居区与老板对话并选择“休息一会”。前往蘑菇岩街道把幻光球交给努吉。

2.比塞德岛

Complete率：29.2%→30.0%

进入村庄完成旅行公司宣传和找新娘。比塞德野牛队的成员对话，向贝古雷姆挑战并完成射击任务，分数要求500以上。

3.基利卡岛

Complete率：30.0%→30.2%

触发被朵娜为首的村民拦在村外的剧情。

4.路加

Complete率：30.2%→31.0%

接受薛琳达采访。剧情完毕后继续进行PR公司和找新娘任务。

5.密亨街道

Complete率：31.0%→32.4%

先完成PR宣传和找新娘。进入旅行公司后再出门，跟希克莉对话，被拜托追陆行鸟后选择“当然”。之后的堵截陆行鸟有8次机会，务必确保成功4次以上。随后靠近琉克可发现陆行鸟的行踪，当第二次靠近站在破损遗迹上的琉克后再往南走，会发生琉克从遗迹上跳下的剧情，该剧情必须触发，关系到以后的侦探事件。任务完成后从飞空艇返回旅行公司，与门外上方的克拉斯寇对话，答应让他们上飞空艇。

6.蘑菇岩街道

Complete率：32.4%→33.4%

在入口与耶巴尔对话，前往谷底区域，与努吉对话获得“赤木幻光球7”。前往青年同盟总部，与艾尔玛、露希尔发生对话。返回飞空艇，与辛拉对话观看“赤木记录7”。

7.幻光河

Complete率：33.4%→33.6%

完成卖票任务。

8.瓜德萨拉姆

Complete率： 33.6%→33.8%

靠近露布兰根据地（原希摩尔宅邸）前的卫兵，被遣返。

9.落雷平原

Complete率： 33.8%→34.0%

第二根和第三根避雷塔之间站立着希德，靠近与其对话。

10.马卡拉尼亚之森

Complete率： 34.0%→35.4%

在森林南部与树上的海佩罗族对话，接受找人任务。幻光之泉与贝莱伊对话后，再到森林中部和圣泉找到变成蝴蝶的顿加和布克塔克。

11.安宁平原

Complete率： 35.4%→36.2%

追赶克拉斯寇自动到达遗迹。在大平原中央偏西的营地附近有隆索族的利安和艾德，与他们完成对话。在各浮空车地点来回乘车，合计满10次获得“安宁・折扣搭乘券”。帮助克拉斯寇消灭遗迹里的怪物，构建起陆行鸟牧场，然后记得在Story Lv.3结束前替克拉斯寇捕捉一只陆行鸟。

12.札纳尔坎德遗迹

Complete率： 36.2%→36.6%

与伊萨尔对话开始秘密任务，完成猴子配对。

配对顺序	正在恋爱的猴子	地点	与之相对应的猴子	地点
1	白吉	耶朋巨蛋・魔天中央	红美	耶朋巨蛋・祈祷者室右下
2	阿春	耶朋巨蛋・大堂右下	阿秋	耶朋巨蛋・试炼室入口左
3	夜夫	耶朋巨蛋・通路左下	朝子	耶朋巨蛋・魔天右下
4	安眠	耶朋巨蛋・大堂右上	梦太郎	耶朋巨蛋・试炼室右下
5	梅彦	耶朋巨蛋・试炼室上	小樱	耶朋巨蛋・魔天右上
6	小小	耶朋巨蛋・大堂左下	阿大	耶朋巨蛋・试炼室上
7	阿夏	耶朋巨蛋・祈祷者室右上	阿冬	耶朋巨蛋・通路右中
8	下之助	耶朋巨蛋・试炼室左上	上姬	耶朋巨蛋・祈祷者室右下
9	熊次郎	耶朋巨蛋・大堂中央	虎美	耶朋巨蛋・通路右下
10	阿刀	耶朋巨蛋・试炼室左下	阿鞘	耶朋巨蛋・通路左上
11	金太	耶朋巨蛋・祈祷者室左下	银子	耶朋巨蛋・通路中央左上
12	月月	耶朋巨蛋・通路中央左中	阳阳	耶朋巨蛋・大堂左上

13.乔瑟寺院

Complete率： 36.6%→37.0%

完成获得战斗服的任务。

14.比卡涅沙漠

Complete率： 37.0%→37.2%

完成获得战斗服的任务。

15.嘎嘎札特山

Complete率： 37.2%→38.2%

和基马利对话两次，选择“这得靠你自己想才行”。与隆索族的7个人对话，正确回答见表格。之后追赶女性战士时一定要触发温泉事件，触发方法为：途中在到达记录点时不要再追赶，而要攀登到山顶继续往前走，可看到海鸥团三人泡温泉。

隆索族人的对话	回答
长老身上似乎扛着沉重的烦恼。	他好像很累呢。
我向圣山发誓，要为曾受欺侮的我们一族报仇！	可能会遭到瓜德族反击。
我打算跟加利克一同出战，与瓜德交战！	拜托，再多想一想。
阿尔贝德也受到瓜德迫害，瓜德是一切混乱的元凶！	果然还是瓜德的错吗？
不消灭瓜德，隆索就没有未来！	你认为瓜德族要做什么？
长老是个懦夫，加利克的行动也很慢！这样会让瓜德逃走的。	交战的对象会消失不见呢。
越来越多人擅闯神圣的圣山，幻光球猎人到底在想什么啊。	你是希望大家好好珍惜圣山对吧。

16.瓜德萨拉姆

Complete率： 38.2%→41.8%

进入瓜德萨拉姆全景换上女性战斗员服装，进入露布兰总部，与乌诺和萨诺对话后，前往二楼完成给露布兰按摩的任务，进入秘密区域，在乌诺和萨诺的房间里找到“赤木幻光球10”，之后继续完成该地的主线任务和BOSS战。



17.贝薇尔

Complete率： 41.8%→42.8%

一直往地下探索，直到打败巴哈姆特为止，该部分是主线任务，没有特别需要注意的点。

Story Lv. 3关键事件

1.飞空艇

Complete率：44.8%→45.6%

依然到起居区老板对话，选择“休息一会”。替大赤屋还清债务，购买其商品即可。如果所有消耗道具都买到99个时还没还清，可以通过培养生物来消耗掉一些。

2.路加

Complete率：45.6%→46.4%

在破解幻光球比赛中夺冠，必须预赛3连胜外加决赛战胜辛拉，使用三枚硬币连锁的方法即可。

3.密亨街道

Complete率：46.4%→47.0%

领取阻止失控机械的任务，需要自己和阿尔贝德族的击破拆解数到达13，速度要快，否则在新道北部便不会发生跳落到下方的剧情，影响Complete率。完成任务后前往任务中打倒的最后一组机械处，看到辛拉设置的通讯幻光球掉到下方平台。

4.蘑菇岩街道

Complete率：47.0%→47.4%

与入口附近的耶巴尔和露希尔对话。

5.乔瑟寺院

Complete率：47.4%→47.6%

与寺院前的基普尔对话。

6.幻光河

Complete率：47.6%→47.8%

与南岸的托普利对话。

7.瓜德萨拉姆

Complete率：47.8%→49.8%

与露布兰一行人对话后第二次进入秘密区域，在东侧房间触发剧情，获得“贝薇尔地宫的记录1”和“贝薇尔地宫的记录2”，调查房间右下角的幻光球并获得之。与梅辰对话择“请说给我听”。进入秘密区域西侧的房间，按×爬到上层，从宝箱里获得“赤木幻光球4”，返回飞空艇与辛拉对话并查看这段影像。

8.落雷平原

Complete率：49.8%→50.0%

与北部的利安和艾德对话，回答任意一项均可。

9.马卡拉尼亚之森

Complete率：50.0%→50.8%

进入这里之前，务必要还清大赤屋的债务。大赤屋登场后，徒步前往马卡拉尼亚之森。

10.札纳尔坎德遗迹

Complete率：50.8%→51.0%

与耶朋巨蛋里的伊萨尔对话。

11.比卡涅沙漠

Complete率：51.0%→51.4%

与娜达拉和浮空车骑士对话，前往仙人掌怪自治区。进入自治区后触发任务即可返回，先不要做。

12.嘎嘎扎特山

Complete率：51.4%→51.8%

与基马利对话获得变装幻光球“训练师”，之后选择“去”，完成阻止隆索出战的任务。

13.安宁平原

Complete率：51.8%→52.2%

先到谷底洞窟完成拯救15名观光客的任务，击破洞窟深处的BOSS保镖。回到平原上进入陆行鸟牧场（原遗迹），到2F看辛拉设置幻光球。再继续前往安宁平原中央的商店处，观看辛拉设置幻光球。这时可以顺便看一下PR公司的点数有没有达到400，找新娘的点数有没有达到30。



14.比塞德岛

Complete率：52.2%→54.2%

完成主线击破寺院中瓦尔法雷的任务。

15.基利卡岛

Complete率：54.2%→55.8%

完成巢居猴任务并向妇人领取效果配置盘“混沌之涡”。再次跟摄影男子对话，之后前往寺院完成主线，击破伊弗利特。

16.贝薇尔

Complete率：55.8%→57.4%

改变电梯行进方向，进入寺院下层遭遇基普尔。先存一个备份档，返回飞空艇确认一下Complete率是否为56.0%，无误的话再读档。进入地宫观看努吉、巴拉莱和基普尔的剧情，BOSS战以后回收“赤木幻光球1”，回飞空艇与辛拉对话查看影像“赤木记录1”。

17.乔瑟寺院

Complete率：57.4%→59.6%

这段打完就会进入Story Lv.4，在此之前确认已经帮克拉斯寇捕捉了陆行鸟，在陆行鸟农场放了通讯幻光球，避雷塔的调整，PR公司，找新娘等支线任务都已经完成，都完成了的话再往下进行。遵照主线击破伊克西翁，来到异界。获得“赤木幻光球2”和“赤木幻光球3”。当优娜一个人在异界说出“我落单了啦……”的台词并坐下后，需要一直按○键（期间可听到口哨），一共4次。





Story Lv.4关键事件

1.飞空艇

Complete率：59.6%→63.0%

先跟舰桥上的派茵对话，然后前往起居区，与老板对话并选择“休息一会”。返回舰桥与辛拉对话，观看“赤木记录2”和“赤木记录3”。之后要通过辛拉处的通讯幻光球观看各地情况，并且刷出特定角色的关键台词。只要看到该关键语句，就可以切换到下一段了。

①比塞德岛

镜头对着从右侧帐篷里出来的瓦卡，瓦卡：“嗨，优娜。状况怎么样？”

②基利卡岛

朵娜：“基利卡如你看到的那样。”

③蘑菇岩街道

耶巴尔：“呃，虽然情报尚未确认，但贝薇尔似乎有可疑的行动。”（**参考Complete率：62.0%**）

④贝薇尔

先将镜头朝着大桥，再回到原先的视点，马洛达：“我在侦查新耶朋党的状况。”

看完以上4段影像后与好兄弟对话。决定开演唱会以后，与派茵对话。

2.通讯幻光球 演唱会决定后（1）

Complete率：63.0%→64.0%

①基利卡岛–基利卡寺院

多转换几次镜头，等待帕特罗从寺院中出来。当他靠近通讯幻光球时再多转一下角度，等他说话。帕特罗：“巴拉莱议长失踪，大家都很不安。”然后确认他吼坏幻光球。

②密亨街道

镜头对着从旅行公司出来的玲，玲：“最近密亨街道发生很多起奇怪的事件。”玲请求帮忙以后选择“好”。之后要帮助他调查犯人，这里需要让琉克成为犯人，流程如下：

a.选择“遗迹”，让玲发现地上的脚印（仅在Story Lv.2时看到琉克从遗迹上跳下时才有）。

b.选择“新道”，让玲发现落下的痕迹。

c.选择“浮空车坠落点”，让玲发现被机械围住的伤者。

d.选择“辛拉掉落的幻光球”，让玲发现琉克的脚印（仅在Story Lv.3时观看辛拉掉落通讯幻光球时才有）。

e.选择“旅行公司前方”，玲发现重要情报。

f.选择“旅行公司后方”，玲看到从屋顶跌落的男子后获得灵感。

③镜头对着从帐篷里出来的瓦卡，优娜：“快生了吗？”之后按□键返回几次，直到可以看到戴面具的贝古雷姆为止，贝古雷姆：“才一下没盯着你们，就玩起球来了。”

3.通讯幻光球 演唱会决定后（2）

Complete率：64.0%→65.8%

①.路加

无法自由切换视角，按□键返回两次，观看第三段在港口采访的白发男性，男性：“但是，等到水斗球开打以后，应该会有什么改变吧。”

②.乔瑟寺院

阿尔贝德族男性：“到处都是一片混乱。”玩家如果收集的阿尔贝德语字典数量不够，看到句末是“苍问题”3个字也可以。



③.瓜德萨拉姆

乌诺：“其实……她离开基地了。似乎是去寻找努吉的线索。”

④.落雷平原

镜头对着从右边出来的陆行鸟，辛拉：“用新发明的传送机能。”捕捉到陆行鸟后返回一次，再观看此处，触发捕捉完第二只陆行鸟后的故障事件。

⑤.马卡拉尼亚之森–森林入口

等待3名乐队成员出现，贝莱伊：“保护史匹拉的祈祷者大人也败给了毁灭的力量。”

⑥.马卡拉尼亚之森–旅行公司

玩家替大赤屋还清债务的情况下，大赤屋：“欢迎光临！请多关照大赤屋！”

⑦.比卡涅沙漠–挖掘营地

镜头靠近娜达拉，娜达拉：“只是啊……最近有很不得了的怪物在沙漠里游荡。”

⑧.安宁平原–陆行鸟牧场

只有之前在此处设置了通讯幻光球才能看见，克拉斯寇：“陆行鸟好可爱啊～”



⑨.嘎嘎扎特山–嘎嘎扎特山门

之前完成阻止隆索族的暴动后才能看见，优娜：“嗳，基马利。我下次要开演唱会。”

4.通讯幻光球 演唱会决定后（3）

Complete率：65.8%→67.4%

通过通讯幻光球观察嘎嘎扎特山的温泉，这里要看的影像较多，需要反复按□返回并再次查看，请玩家认准每次观看的主人公，不要漏过提升完成率的机会。要查看的影像一共有8段。将8段影像全部看完后，与飞空艇舰桥上的好兄弟对话。

①托普利：“哎呀～清爽多了～”

②好兄弟：“海鸥团要上哪去？”

③大赤屋：“请多关照～大赤屋喔～”（注意要听到他用唱腔为止）

④伊萨尔：“马洛达……到那边去一下。”

⑤艾尔玛：“我哪知道那种事啊～”

⑥梅辰：“灵峰嘎嘎扎特山……”（参考**Complete率**：67.0%）

⑦娜达拉：“那个啊，希德，时代一直在变。”

⑧朵娜：“哎呀呀呀呀……”



5.幻光河

Complete率：67.4%→68.2%

完成寻找托普利的任务。

6.飞空艇

Complete率：68.2%→69.2%

看完剧情能自由行动后选存个档，前往居住区进行彩排，只需连打按键超过150次即可，不必执着于屏幕上的指令。

7.通讯幻光球

Complete率：69.2%→71.6%

①比塞德岛

a.等贝古雷姆看镜头，贝古雷姆：“你或许已经听说了吧，我要回同盟总部的事。”

b.露露：“喂～优娜。”

②基利卡岛

a.将镜头靠近朵娜，朵娜：“你不在的话，家里太宽敞，让人坐立不安呀。”

b.朵娜：“那样就能送到寺院喔。”（参考**Complete率：**70.0%）

c.帕特罗：“朵娜送来的气球到了。”然后他会再次吼坏幻光球。

③.蘑菇岩街道

a.露希尔：“同盟这边并不打算主动开战。”

b.优娜：“翘班来看吧。”

④.幻光河

a.如果之前玩家推荐利安和艾德来幻光河，这里会出现他俩，但不影响完成率。

b.艾尔玛：“真气人、真是的！”

⑤.瓜德萨拉姆

乌诺：“那时，我们被寺院那些人使唤着，和萨诺一起，做尽了肮脏事。”（参考**Complete率：**71.0%）

⑥.马卡拉尼亚之森－旅行公司

大赤屋：“我会赌上大赤屋的名字，把票卖得吓吓叫的说。”

⑦.札纳尔坎德遗迹

a.镜头靠近伊萨尔，伊萨尔：“我听他们说了，你好像要开演唱会呢。”

b.镜头面对伊萨尔，不要跳剧情，听他说完话。

c.镜头向左，看到躺着的伊萨尔，伊萨尔：“我该守护的东西……是……”



8.落雷平原

Complete率：71.6%→72.0%

完成任务“拒绝怪物听众”，击破萨拉德曼尔。

9.优娜演唱会

Complete率：72.0%→75.6%

在舰桥上与老大哥、好兄弟、琉克、托普利依次对话，选择“演唱会开始”。演唱会CG结束后，走近舰桥的梅辰触发对话，在与辛拉对话前（重要！），前往动力室从露布兰处获得“赤木幻光球5”。在舰桥与辛拉对话，触发剧情。



Story Lv.5关键事件

1.飞空艇

Complete率：75.6%→77.6%

与舰桥上的老大哥对话，可通过各个地点的洞窟进入异界，但不要选择进入任何一处，点“取消”。与辛拉对话观看“赤木记录5”。与好兄弟对话，听到“露露的宝宝生出来了”的消息。前往动力室，走到里侧的宝箱处，好兄弟登场并触发对话，然后继续追加海鸥团名称来历的对话。前往起居区，与老板对话并选择“休息一会”，触发老大哥吐露爱慕优娜的心声。

2.札纳尔坎德

Complete率：77.6%→78.4%

在Story Lv.2或Lv.3完成了猴子配对任务时，触发回忆之地的Episode Complete。听梅辰讲述机械神兵的故事，之后继续追加梅辰自身的故事。

3.路加

Complete率：78.4%→79.0%

返回城郊左下角（记录点下方的平台）触发剧情，之后一路追逐莫古利，依次前往中央广场、联络桥、2号码头分别找到它，完成追逐莫古利的Episode Complete。

4.基利卡岛

Complete率：79.0%→80.0%

前往基利卡寺院，观看朵娜和帕特罗破镜重圆的剧情，触发Episode Complete。

5.比塞德岛

Complete率：80.0%→81.8%

前往比塞德岛，与寺院前的瓦卡对话。前往海滩从贝古雷姆处获得“战友的幻光球”。往村子方向走，在隘口遇到瓦卡，对话后观看“战友的幻光球”，进入村子触发为孩子取名的剧情。



6.密亨街道

Complete率：81.8%→82.0%

与玲的手下对话，选择“是”，前往旅行公司见到玲。

7.蘑菇岩街道

Complete率：82.0%→83.4%

将“不得了的幻光球”交给青年同盟时触发，靠近艾尔玛得知武斗大会的信息，之后先切换一次地图，返回原处与耶巴尔对话选择“参加参加”。打完7场比赛后，观看露希尔的演讲剧情。前往青年同盟总部，从内部指挥台上的从露希尔处获得“努吉的幻光球”。返回飞空艇与辛拉对话，观看影像“求死者”。

8.马卡拉尼亚之森

Complete率：83.4%→84.0%

在幻光之泉与僧官对话后，前往圣泉，当剩下优娜一个人后靠近泉水，会追加一段语音独白，完成Episode Complete。前往旅行公司，触发与大赤屋的剧情。

9.落雷平原

Complete率：84.0%→85.0%

来到落雷平原，依次击破守卫10根避雷塔的怪物，与阿尔贝德族对话选择进入洞穴。在洞窟内与希德对话并击破马其那战车，完成Episode Complete。

10.瓜德萨拉姆

Complete率：85.0%→86.2%

在露布兰总部前遇到3名乐队成员，再跟卓梅尔对话，完成“回归的人们”的Episode Complete。从飞空艇再来瓜德萨拉姆，左边有一扇打不开的门，与门前的卓梅尔对话。进门后获得效果配置盘“不屈斗志”，宝箱中找到“巴拉莱的幻光球”，并且与房间里的瓜德族少年对话。返回飞空艇与辛拉对话，观看影像“寺院的秘密”。

11.幻光河

Complete率：86.2%→86.6%

到南岸与托普利对话，选择“加入其中”，完成幻光河演唱会的Episode Complete。



12.安宁平原

Complete率：86.6%→86.8%

对青空和银色两个公司中的任何一家到达400点以上，就能完成该公司的PR任务，达成Episode Complete。

13.陆行鸟牧场

Complete率：86.8%→87.0%

将等级1～5的陆行鸟各派出去探索3次（共计15次），然后将1军里的4只陆行鸟都设置为等级5的，切换一次区域以后再返回牧场，就能发现牧场深处出现了一个洞。探索迷宫深处，获得“不得了的陆行鸟”。



14.嘎嘎扎特山

Complete率：87.0%→88.2%

观看基马利与加利克的对话，然后靠近基马利与之对话。走上登山道，靠近基马利和加利克触发剧情，完成Episode Complete。

15.比卡涅沙漠

Complete率：88.2%→89.4%

来到该地后自动开始任务，寻找10个仙人掌怪，全部找到后击破仙人掌巨怪。然后击破安格拉·曼纽，前期撑住它的魔法攻击，不断击破它的两手让它疲于复活，战斗就不会那么难了。Episode Complete后记得再度来到仙人掌怪自治区，观看玛尔妮拉转生的剧情。



16.乔瑟寺院

Complete率：89.4%→90.2%

进入乔瑟寺院的大堂，选择“战斗”后开始任务，打赢最初形态的实验机。在没有收全26卷阿尔贝德语字典且未将实验机强化到最大，会触发派茵教优娜说阿尔贝德语的剧情，这是必须要触发的。之后找齐所有零件，将实验机的全能力强化到LV5，击破之完成Episode Complete。

17.贝薇尔

Complete率：90.2%→91.2%

在中心街道触发与马洛达的对话，完成贝薇尔的Episode Complete。返回飞空艇后自动触发剧情，这时已经达成全Episode Complete，获得“玩偶士”。进入贝薇尔寺院，从左侧可看到通往圣贝薇尔庙的魔法阵。穿过魔法阵，在最上层与帕瑟对话后获得“赤木幻光球6”。系统会提示玩家是否观看影像，先选否，回飞空艇确认一下完成率是否为91%，然后再在辛拉处观看“赤木记录6”。

18.圣贝薇尔庙

Complete率：91.2%→91.6%

先突破20层获得“赤木幻光球8”，观看其中的影像并返回飞空艇。

19.蘑菇岩街道

Complete率：91.6%→93.2%

这时已经收集了所有的赤木幻光球，进入谷底的封印洞窟。在洞窟内发生5连战，打倒所有的幻光体，完成赤木队剧情。

20.异界

Complete率：93.2%→94.4%

在飞空艇上与老大哥对话，进入异界。一路打倒3只召唤兽到达异界深渊，与露布兰对话，先不要进入核心，返回飞空艇。

21.飞空艇

Complete率：94.4%→95.4%

从异界深渊返回后，与辛拉对话，观看关于星球能源的剧情。前往甲板触发好兄弟与老大哥的剧情。如果在甲板上没有看到他们，可以先返回一次舰桥再回来。达成以上剧情后，前往居住区触发希德一家的剧情，最后前往甲板靠近琉克触发剧情。

22.圣贝薇尔庙

Complete率：95.4%→96.0%

攻略百层迷宫，直到打倒最底层的特列玛。这是一周目达成100%的最大障碍，需要经过长期的练级。

23.异界核心

Complete率：96.0%→100%

打倒特列玛，返回飞空艇后查看一下Complete率，如果是96.0%的话，在打完结局后就能一周目事件100%完全制霸了。顺带一提，一周目100%同样可以满足提达复活的条件，击破最终BOSS后当优娜在异界深渊的花海中行走时，按下○键后巴哈姆特的祈祷者出现并询问优娜的愿望，选择“想要一起走下去”即可进入提达复活结局。



▲这样就能一周目达成100%了。

栏目主持：乌冬

掌机市场扫描

北京 德科

最近一段时间随着渠道的恢复和市场购机热情的渐渐冷却，整体的主机价格变动不大，玩家们更多的还是把注意力放在了一些自己比较关注的游戏方面，由于处在一年中的淡季，商家们也没有了炒作的空间和底气，大多数情况下还是保持着供需平稳的状态。PSV在一轮比较密集的软件攻势下并没有给主机销量带来太多的增长，大部分还是之前已经购机的玩家选择着游戏，而对于掌机需求比较旺盛的学生群体则由于课业关系暂时没有太多的作为。PSV–1000型目前价格已经跌破1000元大关，需要注意的是PSV–1000最后的存货基本上是以黑色为主，其他颜色的彩机虽然不存在所谓的翻新机问题，但是有可能是一些回收的二手主机，购买时尽量还是选择黑色就可以了。PSV–2000则是货源充足，全颜色的价格平均在1200元，纯黑色和纯白色之间有30元左右的差价，但是基本不会影响到最后的购买成交价格，尤其是在实体店购买时一般很容易就可以把这个差价免除。主机的相关配件也早已是白菜价，只要不追求真正意义上的原装，一般来说屏幕贴膜、保护壳、收纳包等配件商家都会免费赠送，也犯不上为了省钱执迷于“单机”，这样反而会遇到不必要的加价，玩家只要把有限的预算放在喜欢的游戏上就好了。

3DS方面前段时间随着《口袋妖怪X・Y》推出的内置游戏的限定版主机最近价格降了不少，日版在1600元左右，基本上比单独购买二者贵200元左右，而且除了《口袋妖怪》限定机以外，不少原本高贵冷艳的限定版主机都有了比较亲民的价格，这可能也和任天堂“每个好游戏搭配一款限定机”的销售策略有关，总之玩家在购买时可以多询问一下，毕竟这些限定机因为不能破解的缘故，所以价格上也会随着销售的进行而下调。至于破解版本的3DS LL，基本上全新机已经不复存在，除了个别商家想尽办法拼凑以外，绝大多数又都回到了高版本新主机的道路上来。





最近电子游戏界的话题很多，比如上海自贸区开放TV GAME主机市场引发的新一轮正盗版之争，PS4和Xbox One两新主机对砍，手游平台的突飞猛进，这些话题之间的跨度都比较大，不过中心思想都是一样的——心态的转变。电子游戏已经到了百家争鸣的时代，平台之争可以说是没有任何意义了，每个平台都有自己的特色，而对于游戏厂商来说，能否赚钱才是首要目的，手游平台出现拯救了一大票想做游戏但苦于缺乏预算的大中小公司（尤其是日本厂商），有钱收才有动力做好游戏，所以现在优秀手机游戏像雨后春笋一样一波接一波地到来，管它什么平台呢，好玩就成。

回到这次的行情，年关过后迎来短暂的淡季，PSV-1000价格回落到980元（3G和Wi-Fi版同价），比前段时间便宜50元左右；PSV-2000报1160元，PSV-2000日版多了个周边同捆版（包含PSV-2000主机、SCE原装黑色收纳包、手绳、贴膜、8G卡），报1280元，比较划算（8G卡个人觉得是不够用的，起码要弄张16G）；记忆卡方面，64G卡报500元，又便宜了几十，可喜可贺，其他3款报100元（8G）、180元（16G）、330元（32G），4G由于需求较少，比较少见；最近的热门游戏，《暗魂献祭Delta》港版中文带特典报280元，港版中文版《最终幻想X HD版》和《最终幻想X-2 HD版》分别报260元和200元，还有不少港版或者廉价版游戏价格都在200元或者以下，4月10日《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》发售，估计PSV相关的东西会有一小段时间价格回升，所以大家趁早出手吧。

3DS平台因为没有话题大作已经好长时间处于平淡期，最近就比较值得关注的就只有《新・深爱+》和《英雄银行》。商家们现在懒得给日版3DS分能否用烧录卡的价格了，统一价钱1110元。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（日版）	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	2DS	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	1110	1110	—	780	40	60	95
北京	绿洲电玩	—	1500	1180	1100	700	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1390	1180	990	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	750	1280	1150	—	720	60	80	120
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1480	1280	—	780	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	1450	1200	950	800	80	100	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV -1000 Wi-Fi版	PSV-1000 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	980	980	1180	—	100	180	330	500
北京	绿洲电玩	1000	1150	1200	100	140	240	350	480
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1190	1280	90	160	260	390	590
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1050	1150	1200	80	130	220	380	580
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1150	1280	85	145	235	350	550
广西南宁	光派电玩	1100	1200	1250	100	150	250	400	580

硬件短消息

栏目主持：乌冬

文 钢琴

霓虹彩色系列3DS棉套

品　　名	Neon Toggle Case
出　　品	POWER A
对应机种	3DS
官方价格	9.99美元

有的玩家不喜欢给自己的机器装保护壳，也不喜欢把机器塞进臃肿的收纳包里，对于这一类玩家，可以看看这次介绍的霓虹彩色系列3DS棉套。棉套采用收束开口，方便随时随地可进行游戏，适合不喜欢繁琐的玩家，而且材质柔软，频繁抽取和放入也不用担心机器被划伤。








2DS专用EVA材质收纳包

品　　名	Pink EVA Hard Protective Storage Case Cover with Carry Handle
出　　品	Igadgitz
对应机种	2DS
官方价格	12.99美元

2DS已经推出一段时间了，周边也逐渐多起来。这款由Igadgitz推出的收纳包，采用EVA材质柔中带点刚，无毒防电防腐蚀，还有一定程度的防水功能（扔水里当然是不行的），内部空间相对紧凑，装入了2DS后还可以装不少杂物，如卡带和线材等。






品　　名	Plastic Decorative Protective Case
出　　品	Nintendo
对应机种	3DS LL/3DS
官方价格	18美元

精灵球主题3DS装饰外壳

怪物级软件《口袋妖怪》的主题周边相当多，本次介绍的这款精灵球主题装饰外壳外观设计可谓相当赞，有两种不同图案，不过只是底部的图案不同，一个是疑似小智的的扔球剪影，另一个是标准精灵球，3DS和3DS LL两机型都有对应款式，喜欢的朋友不妨来一款吧。





品　　名	Cartoon Case Skin Cover+Front Sticker
出　　品	Nintendo
对应机种	3DS
官方价格	9.99美元

2DS装饰外壳+贴纸

2DS一体化的结构对周边的设计要求比3DS的简单得多，也降低了使用和安装的难度，贴纸就是很好的例子，2DS全身贴纸只需要前后各一张就完事，3DS起码要5张，壳类也是只要一个就搞定，这个装饰系列图案品种相当的多，而且都很漂亮，比较神奇的是都只在eBay上卖，亚马逊上不怎么能见得到。






品　　名	KINOKO Nintendo Super Mario Denim Bag Case
出　　品	Nintendo
对应机种	3DS LL
官方价格	34.99美元

蘑菇主题帆布3DS收纳包

这款3DS收纳包以帆布作为主要材料，正面的左右下角还镶了两金属片，标准的牛仔服饰设计，倾斜的开口线条相当有个性，蘑菇的图案处于下斜的部位也能闻出讲究的味道；内部结构井然有序，6个游戏卡槽和1个触控笔槽都是独立的，装机的部位还有加垫的海绵，大大提高了防御性能。虽然是ACG系周边，但相当潮，就算带出街到处晃一般人看到都不会觉得你是个宅。







网罗热门游戏的DLC情报



怪物猎人4



◆ACT◆Capcom◆日版◆2013年9月14日




JUMP・决战、炎の王！！

更新时间：2013.12.20

任务类型	讨伐
任务等级	★7
地点	溶岩岛
主任务条件	讨伐2炎王龙
副任务条件	切断炎王龙的尻尾
参加条件	HR8以上
契约金额	2200z
主任务报酬金额	21600z
副任务报酬金额	2700z
时间限制	50分钟

任务解说

在以前的作品中就很有名的下载任务“JUMP炎王”，登场的炎王龙为强化个体，HP和攻击力都要高出不少，立回时要更加小心。炎王龙的招式中最需注意的就是无征兆的冲撞和飞扑，由于这两招都是针对远距离目标的招式，所以和其保持较近的距离会比较安全，平时绕着它作逆时针移动，在它用吐息和粉尘爆发的时候进行攻击。完成任务可获得将蓄能斧“传说Jアンカ–”升级为“传说Jレガシ–”和制作“传说J系列”防具的关键素材。



OP・氷の国から来た牙兽

更新时间：2013.12.23

任务类型	狩猎
任务等级	★5
地点	斗技场
主任务条件	狩猎1只白兔兽
副任务条件	破坏白兔兽的头部
参加条件	HR4以上
契约金额	500z
主任务报酬金额	4200z
副任务报酬金额	1500z
时间限制	50分钟

任务解说

和动漫作品《海贼王》合作的下载任务，目标怪物是一只巨大的白兔兽。和对付普通白兔兽一样，与其保持近距离会比较好打，而且体型变大后其许多近距离招式对自己身下都没有判定，可以说相当安全。要注意的依然是远距离的冲撞，而且体型变大后也变得更加难躲。完成任务后可获得制作操虫棍“クリマ・タクト”和弓“カブト”的关键素材。

かくもめでたきキリンかな

更新时间：2014.1.1

任务类型	讨伐
任务等级	★6
地点	塔顶
主任务条件	讨伐1只麒麟和1只麒麟亚种
副任务条件	无
参加条件	HR4以上
契约金额	2600z
主任务报酬金额	25500z
副任务报酬金额	无
时间限制	50分钟

任务解说

塔顶的双麒麟任务，两只都是最大金冠和强化个体，再加上是同场，单人讨伐时可以带上随从猫，用于分散其中一只的注意，自己则抓紧时间对付另一只。两只麒麟里，普通麒麟的攻击由于带麻痹效果，最好先对付它。完成任务可获得制作防具“EXキリンU系列”的关键素材。



惊天轰地

更新时间：2014.1.10

任务类型	狩猎
任务等级	★7
地点	塔顶
主任务条件	狩猎1只大轰龙
副任务条件	切断大轰龙的尻尾
参加条件	HR8以上
契约金额	2400z
主任务报酬金额	23100z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50分钟

任务解说

这个任务的大轰龙为加强版，体力和攻击力都要更高。普通和发怒状态时轰龙的头和前爪肉质都很硬，这时可以先以后脚和尾巴为攻击目标。发怒状态再受到一定伤害的话大轰龙就会进入爆轰状态，这个状态会使其头部和前爪的肉质软化，攻击部位也可以转为这两处，特别是前爪，两边都破坏的话大轰龙突进的最后会摔倒，增加攻击机会。

JUMP・黑雷に染まる银世界

更新时间：2014.1.20

任务类型	狩猎
任务等级	★6
地点	冰海
主任务条件	狩猎1只狱狼龙
副任务条件	破坏狱狼龙的头部
参加条件	HR4以上
契约金额	1500z
主任务报酬金额	14400z
副任务报酬金额	1800z
时间限制	50分钟

任务解说

这个任务的狱狼龙必定会狂龙化，不过血量和攻击力都和通常的一样，并没有太大的难点。狱狼龙的招式比较大开大合，供我们攻击的机会不少，不过要注意它的连贯攻击，特别是变身状态下，需要看清楚它的动作再追击，以免被后续攻击打中。完成任务可获得制作大剑“キャプテンJブレイド”、双剑“大海贼Jエッジ”、斩击斧“大海贼Jアックス”和防具“キャプテンJ系列”的关键素材。



よみがえる黑龙传说

更新时间：2014.2.7

任务类型	讨伐
任务等级	★7
地点	シュレイド城
主任务条件	讨伐或击退1只黑龙
副任务条件	无
参加条件	HR8以上
契约金额	3700z
主任务报酬金额	36000z
副任务报酬金额	无
时间限制	50分钟

任务解说

虽说是下载的黑龙任务，但并不是强化个体，而且攻击方式也没有变化，按照通常任务的打法来攻略即可，这里就不重复了。这个任务的特别之处在于报酬里必定会出拿来生产EX系列防具的“ギルドチケットG”，想刷的玩家可以多多挑战。







真实怪物猎人祭2014

白菜 提供



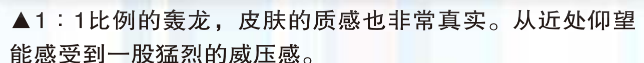
▲1：1比例的轰龙，皮肤的质感也非常真实。从近处仰望能感受到一股猛烈的威压感。



▲活动伴随着轰龙的咆哮正式始动！在场的猎人们都不禁摆出了游戏中听到咆哮的姿势。

坐落于大阪的日本环球影城，从2014年2月1日～5月11日将实施与Capcom合作的企划活动“真实怪物猎人祭2014”。今年恰好是《怪物猎人》诞生10周年，作为这次活动的重点，园方制作了全长约21.4m的等身大小的轰龙，其巨大的迫力也让来访的游客们瞠目结舌。本文所记述的先行体验会，就在轰龙的咆哮声中拉开了序幕。

当然除了轰龙以外，影城内还设置有等身大的雄火龙和雌火龙，以及再现了《怪物猎人》世界中的一些店铺。去年与前年的活动都是金火龙和银火龙，而今年则因为有10周年纪念这一层意义，特意将其设计回了通常版本。





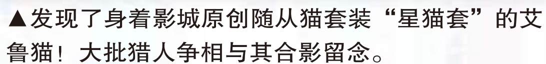


▲注视着影城入口处的雌雄火龙。它们也跟轰龙一样会动弹、且发出咆哮，迫力一点也不输轰龙。









▲发现了身着影城原创随从猫套装“星猫套”的艾鲁猫！大批猎人争相与其合影留念。

►贩卖相关周边的猎人商店。今年的新商品是以新武器操虫棍为原型的背包。





►内部会场展示着日本环球影城与Capcom合作原创的套装。只要完成现场先行配信的日本环球影城专用下载任务，就能打造出这套装备。





▲►精致的游戏布景区域。



◄当然还有重现游戏中各种美食的美食角哦。

胧月 提供

“共斗甲子园 春季选拔大会”举办 揭开今年共斗游戏序幕

▲预定赠送给冠军队伍的共斗甲子园旗帜。

3月23日，SCEJA在东京秋叶原举办了集结PSV共斗游戏于一堂的主题聚会“共斗甲子园 春季选拔大会”，向广大玩家免费开放。无独有偶的是，由《掌机王SP》和《游戏机实用技术》联合推出的网络视频节目《共斗频道》也于3月22日正式上线，该节目的主旨是介绍掌机平台的各种协力共斗游戏，第一期内容由鲁叔领先主演，感兴趣的读者可以去土豆网搜索“共斗频道”，认准播客是“游戏机实用技术”哦。

言归正传，本次大会是“共斗甲子园”的前哨战，用来选拔今年参加SCE官方举办的共斗游戏大赛的队伍。以高桥名人为总监督、搞笑组合“美国龙虾”的榊原哲也、平井善之等豪华阵容组成了艺人队，此外还有视频网站Niconico上的知名实况玩家组成的Niconico队，游戏专科学校的HAL东京队，SCEJA内部员工组成、声称许胜不许败的共斗学园职员队，五花八门的队伍便是本次大会的第一个看点。在开幕式上，共斗先生生濑胜久以录播方式致辞道：“共斗游戏已集结完毕，一想到决定真正王者的大会即将召开，我就兴奋得颤抖不已。借由该赛事，我希望能决出真正的共斗大师，作为灵长类动物中的巅峰物种，大家要拿出十二分的认真努力比赛，感受同伴间互帮互助的热情。”

此外，大会上还公布将于近期设置共斗公会，公会的详细作用会在以后公布。新定于6月26日发售的《自由之战》也被纳为共斗甲子园的比赛项目。本次大会不限参赛资格，任何民间队伍都能与这些明星们同台竞技。观众席上对胜利队伍的事先预测，同样是大会的另一项乐趣所在。

















▲出展的试玩台上包括《自由之战》、《暗魂献祭Delta》、《噬神者2》、《高达破坏者》、《仙境传说 奥德赛 ACE》、《龙之王冠》、《讨鬼传》和《梦幻之星在线2》。最有人气的是尚未发售的《自由之战》。

▼现场赠送各式赠品，这看似柔软的大手套似乎可以用来减轻玩家因联机引发斗殴时的伤害。（当然一般不会啦。）

当年《俺尸》的“熊孩子”如今……

苍穹 提供



▲PS版《俺尸》的封面，熊孩子的眼神仿佛“瞪谁谁怀孕”。



◀▲虽然时隔14年，但仓科一丸眉宇间的神态还是一如当年。

1999发售于PS平台的《跨过我的尸体》是一款极具个性的经典之作，就算没有玩过游戏，只要看过封面的人都会对那个“熊孩子”印象深刻。14年过去了，当年的那个“熊孩子”如今又怎么样了呢？

《俺尸2》的制作团队迎来了一位特殊的客人，这位名叫“仓科一丸”的男子正是当年PS版《俺尸》封面上的男孩！当年拍摄封面时仓科还只是一名小学2年级的学生，由于父亲是一名美术设计师，从熟人那里听说有游戏需要男孩子当封面时，就想让自己的儿子试试，而制作人桝田省治在看到照片后也很满意，封面就这样确定下来。如今仓科一丸已经升入大学三年级，主攻农业专业（其间还休学一年去当了职业拳击手）。仓科一丸当年就是《俺尸》的粉丝，虽然家里禁止玩游戏，但还是在亲戚和朋友家玩到通关。借着这次造访的机会，他也试玩到了PSV的《俺尸2》。

《俺尸》作为以“世代交替，血脉传承”为主题的游戏发人深省，而仓科一丸与制作人时隔14年后的相逢也颇让人感慨。PSV版《俺尸2》已宣布会在4月份放出免费试玩版，作为玩家，让我们期待续作早日制作完成！





▲▶2代可以利用PSV前置摄像头拍照，直接做成初代当家。



◀《俺尸2》的封面（伪）。



▶仓科一丸（左）与制作人桝田省治（右）。



虫无兮 提供

暗魂献祭典2014

共斗游戏大作《暗魂献祭Delta》终于来到了各位玩家面前，各位魔法师是否正在酣战呢？就在本作发售前夕的3月1日，于东京的六本木召开了“暗魂献祭典”，与《暗魂献祭Delta》相关的开发人员与系列粉丝一同到场参与了这场活动。



活动一开始是“Delta会谈”环节，而嘉宾也刚好请来了共同开发了本作的SCEJA、Concept和Marvelous AQL三家公司的五位相关人士上场，回答观众的提问。在访谈的同时也爆出了游戏开发时的一些秘闻，像是负责音乐的鸟山晃之就告诉现场观众，本作由于以格林童话为主题，所以起用了比利时的管弦乐团演奏了10首新曲子，而人声收录则是在美国进行，所以收录音乐时就需要日本、美国以及比利时联网进行。其后，在特别访谈环节登场的嘉宾，则是玩家熟知的“二叔”稻船敬二。二叔阐述了本作的开发理念，也对游戏的开发小组作出了肯定，并在访谈的最后透露了续作正在构思当中的消息。《暗魂献祭》的粉丝们可谓有盼头了。

活动的最后则是共斗游戏必不可少的联机演示。在场的五位相关人士中先是派出了四人一同讨伐本作新增的格林童话《国王的新衣》中的魔物“裸体的国王”，之后又加入了现场的工作人员组成了两支队伍，以最速击杀为目标对战《龟兔赛跑》中的“龟与兔”。台上的活动很热闹，而台下的到场观众也不仅仅只能围观，通过两轮预选之后，观众将获得组队向BOSS“灰姑娘”发起挑战的机会。至于这些BOSS的实力究竟如何，各位读者不妨购入《暗魂献祭Delta》一探究竟吧。



▲女主角造型的三名Coser在舞台上亮相。



▲身披法衣登场的二叔。





▲现场观众还可以参加《暗魂献祭》相关的问答比赛，是不是真饭一试就知道。



第九美术馆

栏目主持：库玛

THE 9TH GALLERY

幻梦风潮——Atlus印象

除了218辑所介绍过的御用画师金子一马和副岛成记外，为Altus构筑奇妙视觉世界的还有许多其他的画师，其中也不乏许多知名的大触和跨界好手。那么就不吊胃口了，接下来就让我们立即进入这一辑的第九美术馆吧。

Atlus的御用画师



职业：游戏设计师

代表作品：《医院 六名医师》、《Persona2 罚》、《真・女神转生Ⅳ》等作品的人设。

和其他的画师比起来，土居政之公开的信息可谓少之又少，但正是这位略显神秘和低调的画师为Atlus注入了一种独特的幽暗风格。土居政之在Atlus的第一个工作是在《真・女神转生Ⅱ夜想曲》中绘制背景，在《神使之仗Z 两把超执刀》中土居政之首次担当了角色设计的重任。自此以后土居政之就一直在Atlus的《医院 六名医师》和《Persona2 罚》等作品中负责角色设计和原画。

2013年推出的《真・女神转生Ⅳ》是土居政之首次为该系列作品设定角色，导演山井一千曾在一次采访中说道："我之所以选择土居政之来担任这款游戏的人设，是因为他能够把人物设计得极为简单化但又同时带有一种十分强烈的存在感。"值得一提的是，与《医院 六名医师》这样的先确定了游戏的整体概念，然后由设计师按自己的喜好设计角色的作品不同，《真・女神转生Ⅳ》则是在土居政之与导演等人经过了长久的细节探讨后才慢慢细化了角色造型，并确立了整体的美术风格。土居政之在角色的造型方面根据剧情需要大胆融合了中世纪欧洲和东洋式的元素，比如武士众五人都身着西式古典制服并佩戴着东洋系的武器，

▶土居政之在2013年E3展上为玩家签的名。



▶发布在Wii平台上的《医院 六名医师》。



在设定上虽有冲突但一眼看去又并无违和感，足见土居政之的设计功力。并且土居政之还为主角的武士众五人佩戴了不同颜色的围巾，这样的类似于英雄战队的细节也颇为有趣。



▲土居政之为《真・女神转生Ⅳ》绘制的原画作品。



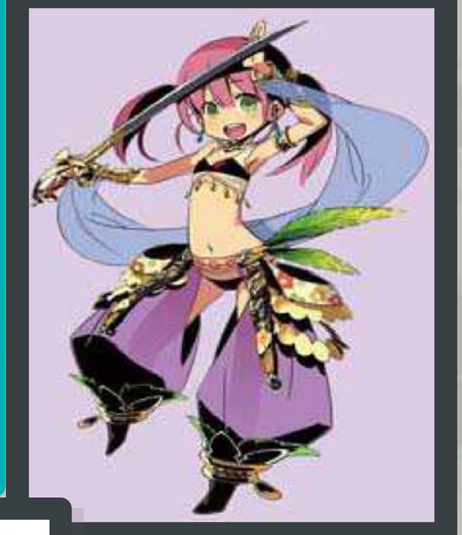
▲“《超执刀》系列”中的角色。

整体来看，土居政之所设计的角色都干净简洁且具有质感，这与之前介绍过的金子一马以及副岛成记在设计风格上有着异曲同工之妙。并且土居政之擅长设计和绘制带有阴冷邪魅之感的人物，这也使得其作品十分适合题材阴暗，内容晦涩的游戏。

日向悠二

出生年月： 1980年9月6日
籍贯： 宫崎县日向市
职业： 插画家
代表作品： “《世界树迷宫》系列”人设、《诺拉与刻之工房 雾之森的魔女》人设等。

相信不少“《世界树迷宫》系列”和《诺拉与刻之工房 雾之森的魔女》的玩家都是被日向悠二那萌系的人设和清新的画风吸引入坑的吧。日向悠二擅长描绘可爱且带点中性特征的角色，画风也颇具个人风格。并且关于日向悠二的趣事也不少，那么就让我们一边爆料他种种搞笑的事迹一边来鉴赏他的作品吧。







←↑ 贫乳萝莉是日向悠二笔下描绘得最多的角色类型。

由于日向悠二十分擅长并经常描绘贫乳的女性角色，因此曾被玩家追问是不是萝莉控，然后他回应道：“我才不是萝莉控，只是碰巧比较擅长画可爱的女孩子而已！”结果某次他被还在读小学的侄女追问：“其实你是喜欢年幼娇小的女孩子的吧？”被逼无奈的他只得在twitter上以：“我明明是很喜欢巨乳的……大家都误会了！”的说辞来为自己辩解，但既没有具体的辩解事例反而还被人爆出得了一种画巨乳妹子会吐血的病……因此，他的绅士形象在喜欢他作品的玩家间更为根深蒂固……



↑→日向悠二为《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》绘制的封面草图以及最后定稿的封面。



↑《世界树迷宫》的角色设定稿。右侧的设计图表明日向悠二并没有只是单纯靠线条在天马行空地进行设计，而是使用具体的块状在构建角色和装备，这样严谨的设计方法使得人物与道具更加真实可信。





↑“《世界树迷宫》系列”前作与《新・世界树迷宫 千年少女》中的人设图。



↑《诺拉与刻之工房 雾之森的魔女》的原画，在上色技法上日向悠二一直走小清新风格。

其实仔细观察的玩家会发现早期的“《世界树迷宫》系列”中的角色瞳孔中是极少加入高光的，那是因为当时的日向悠二认为瞳孔中无神的角色“更有利于玩家们自己给角色附加个性”，因此当时其笔下的角色多少都带有点呆萌感。但不知道是基于什么样的契机，中日向悠二开始渐渐十分注重瞳孔中高光的运用，这也让其笔下的人物看上去比以前有神且机灵了不少。

日向悠二虽然擅长画萌系人物，但其笔下的角色与其说是美型倒不如说更偏个性，因为每个人物的五官和服饰配件都各有特色，让人过目难忘。因此也有玩家发出了：“（日向悠二设计的）每个角色都太有魅力了，就算是同一个职业也都会让人为用哪个角色而纠结一番，不愧是日向悠二，简直令人佩服。”这样的至高评价。

与Atlus合作的其他画师们

安田典生



▲安田典生的twiiter。

出生年月：1970年5月4日

籍贯：三重县

职业：漫画家、插画家、设计师

代表作品：《Persona 恶魔幸存者》人设、《无头骑士异闻录》人设、漫画《夜樱四重奏》等

早期主要开展同人活动的安田典生，以名字的日文片假名“**ヤスダスズヒト**”（注1）作为笔名出道后为众多轻小说绘制了插图。2006年安田典生在《月刊少年天狼星》上开始了长篇漫画《夜樱四重奏》的连载，这部连载至今的漫画也在2008年和2013年两次被动画化。2009年，为《Persona 恶魔幸存者》做人设的安田典生首次踏入了游戏界。与同部作品中金子一马所设计的造型诡异，刻画精致的恶魔相比，安田典生的人物造型却极为简单明了，这一明显的风格对比也给众多玩家留下了深刻的印象。其简明扼要的人设风格也受到了动画界的亲睐，2010年的大热动漫《无头骑士异闻录》的人设也是由安田典生担任的。因此涉足了漫画、动画、插画和游戏界的安田典生可谓是一个精力旺盛的跨界好手。

注1：国内对其笔名有“安田典生”和“安田铃人”两种不同的翻译。



↑安田典生为《神样家族》绘制的插画，这部轻小说也被陆续改编为了漫画和动画。



→《无头骑士异闻录》。

其实单就上色技法而言，基本用电脑作画的安田典生只能说中规中矩，并且他本人也并未在绘制技法上进行多种尝试。因此其作品的风格一直比较稳定。并且除了其一贯的简明外，那略显夸张的修长人物比例、独特三角眼画法等个人风格也让安田典生的作品比较有辨识度。



←除了Atlus的游戏外，安田典生也参与过BNGI旗下《数码宝贝世界 复原》的人设，并为Square Enix的《扩散性百万亚瑟王》绘制过卡片，图为《数码宝贝世界 复原》的原画。





↑《Persona 恶魔幸存者》的主人公与《夜樱四重奏》中的七海苍都被强调了猫耳的元素，安田典生的twitter头像也是用的七海苍，因此不难推测安田典生实际上是个猫耳控。



↑擅长描绘女性角色的安田典生，私下也有不少关于女孩子的绅士涂鸦。

【未完待续】

幸闪战加魂

栏目主持：乌冬

文 古梓

之前笔者说过《暗狱》的剧情信息量极大，所以这次就将剧情讲解中没有涉及的那些信息作一个整理补完。

星间联合

ゾヴォーグ（ZOVOGU）在旧系列《机战》里绝对是不容忽视的一大原创势力，加入“《OG》系列”后官方给予了进一步内容补充，使其存在感倍增。这里首先解释一下该势力名的意思，**ゾヴォーグ**意为星间联合，地球军方则将其定义为共和联合。《暗狱》借梅基波斯的口对该势力进行了比较详细的注解，星间联合属于多个星际国家组成的共和联合国，梅基波斯包括其部下戈雅特（昂的真名）都是该国人。星间联合的最高权力机构是枢密院，其下又分成各个不同的派系，其中势力最大的便是沃尔伽和佐噶尔两派，地球方面将前者称为**インスペクター**（INSPECTOR），也就是监察官，将后者称为**ゲスト**（GUEST），即访客。



过去，星间联合会定期对版图外可能存在生命的领域进行搜索，一旦判断有智慧型生物，并且属于文明层次比自己低的不成熟种族，便会以维持银河秩序这个冠冕堂皇的理由暗中进行操作，好让这些地方将来成为共和联合的下属区域。当年，枢密院调查团来到地球后，发现地球人有和其斗争心以及文明层次绝对不相称的军事技术，尤其在针对其他星球技术解析和应用上有着过高的水平，所以他们认定放置如此智慧和力量严重不平衡的地球人不管，迟早会扰乱星间共和联合的秩序。后来佐噶尔的重臣飒飒那恩便煽动枢密院，意欲一手包揽所有相关地球的事情，好从中获利。毕竟如魔装机以及魔装机神之类的技术在他们看来都极为珍贵，这些足以卖给军火商好价钱。

可惜飒飒那恩策划的南极和谈被愁彻底破坏，计划一度受挫，导致对立派系出动以温多罗为首的监察官介入。监察官败阵后，拖着伤残的身体回到本国的梅基波斯却遭到了自己派系的无情驱逐。那时候，他才知道自己和弟弟温多罗不过是派系斗争的棋子罢了。因为地球方面强大的军事力而开始产生恐惧的枢密院甚至决定发动全面战争，幸好经历了监察官事件后的梅基波斯看清了地球

人是怎样一种生物，这才向枢密院提交报告据理力争，认为地球人并非是不成熟的种族，最终上面接受了这个结论并打算重新寻找和地球人接触的方法，于是他们任命梅基波斯为枢密院特使再次前往地球圈，以求尽快结束战争。



在星间联合还有一个绝对不容忽视的势力，那就是军火商格莱昆尔，最早觉察到地球价值的应该也是他们，所以才会派出以魁帕罗克为首的佣兵部队进入地球圈，以便调查具体情况。最开始，他们只不过是给飒飒那恩提供资金和武器上的援助，利用他来让地球局势更加混乱，好坐收渔人之利。但当魁帕罗克认定飒飒那恩大势已去之时，便完全放弃他，开始趁火打劫，想要一举占有包括月球摇篮、巴拉尔之园甚至十字门在内的所有技术。他们之所以可以完全无视本国枢密院的停战命令，皆因他们在星间联合拥有极强的影响力，甚至枢密院里面也有他们的势力，所以格莱昆尔早就做好了一切准备，即便之后被枢密院追究也能全身而退。不难看出，格莱昆尔绝对具备成为日后强大敌方势力的潜质。

告死鸟与悲伤的幸存者

既然提到魁帕罗克的佣兵部队，就不得不提一个人，魁帕罗克在《暗狱》最终关曾说过自己绝对不会重蹈飒飒那恩和哈巴蒂的覆辙。这个哈巴蒂的女子出自官方小说《告死鸟战记》，可是位美女，和魁帕罗克一样也是格莱昆尔的佣兵，最后被该小说的主角势力FDX小队给消灭了。《告死鸟战记》的时间发生在监察官事件时候，小说开篇先从一个DC的二等兵讲起，“你听过告死鸟的啼叫声吗？据说在战场上听到这声音的人都没有回来。”起初，他并不相信这传闻，可



直到那一天，他才真正见识到告死鸟有多么的可怕。只见从空中掉下四组成对的足有20米高的巨大棺材和十字架，紧接着于棺材中走出死灵，并从十字架里取出武器。面对如此死灵，DC军根本毫无招架之力，没几下功夫就被全灭了。不得不说，这一段描写带出的冲击力和时髦感早已经超越了我们一直以来对亡灵系列机体的认知。

FDX小队所用的PT名字叫死灵，是量产型亡灵MK-Ⅱ的改良型，而之后出现的死灵改则是该改良型的进一步改装。有趣的是，《暗狱》一开篇就出现了三部死灵改中的一部，也就是赛莲娜的座机。相信玩过《第3次机战α》的朋友对她并不陌生，因为赛莲娜正是该作的真实系女主角。就当时而言，她的各种设定均属于主角中的异类，而《暗狱》可算是为她之后的故事做了充足的铺垫，说是其个人前传都丝毫不为过。



《第3次机战α》一开始，赛莲娜以一个复仇者的形象登场，因为杰尔巴小队接受了军方的指令，执行名为“人偶”的任务，却在进行途中遭遇面具女率领的神秘部队劫杀导致全军覆没，其中也包括其好友阿鲁巴达。那一战，赛莲娜在埃尔玛帮助下勉强逃生，并打碎了面具女的面具，从而看清其相貌，她当时就发誓日后一定要杀了面具女替

自己同伴报仇。经历了一番暗中调查，赛莲娜发现这女子正是SRX小队的队长威蕾塔，便将目标死死锁定在她身上。之后为了弄清楚任务的真相，她才加入我方部队，虽然表面看她是个自来熟，总能微笑着和众人对话，可她内心从未将这些人当作同伴，因为她认定只有杰尔巴小队的人才是自己的同伴，为了替他们报仇就必须舍弃所有温情和信任。

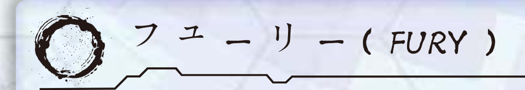
几经波折，她数次遭遇面具女斯佩克特拉，才发现威蕾塔只是和其长得很像。为了更好的战斗，她和斯蕾组成搭档，一段时间接触后，斯蕾越发看清了赛莲娜这个人：她一直都以笑脸为面具，却从不向任何人敞开心扉。于是斯蕾问她队伍的人到底是什么，仅仅是为了实现目的的棋子吗？对此赛莲娜居然不否定，还说什么完成任务就是自己惟一的存在意义。结果之后一战为了保命，她居然以人偶任务的秘密（寻找神之子依露依）作交换要斯佩克特拉放过自己，甚至还亲手击坠了斯蕾的座机。斯佩克特拉因为被看清样子觉得很是屈辱，所以对赛莲娜严刑拷打。可赛莲娜就是什么也不说，甚至还用言语刺激她，说身为巴尔谢姆系列第四号的斯佩克特拉很抵触被人直呼其达蕾特这个代号，是因为不想被当作物品对待。后来为了逃走，赛莲娜假装和阿尔玛娜公主交朋友，博取信任后却将其挟持作为人质。

其实连赛莲娜自己也不知道她在无形中已经被队伍的其他人给感化了，所以她攻击斯蕾的时候明显避开了最关键的动力部位和驾驶舱。而埃尔玛也一直相信着她，并在众人帮助下替赛莲娜的机体完成了新的改造。重新回到队伍，面对众人质疑的眼神，赛莲娜一笑置之，却在被关禁闭之时独自哭泣。她知道这里已经没有自己的容身之处，因为她很清楚大家都是好人，所以才更加不能在这里觅得新的容身之所。虽然艾比斯和斯蕾都要协助赛莲娜作战，可她根本不领情，一见到仇人就不顾一切，舍命相击。关键时刻，斯蕾的出现反倒乱了赛莲娜阵脚，这时斯佩克特拉说出了她的心声：“其实你已经找到了自己的容身之所，所以你开始忘记了过去的同伴，心中的仇恨也因为新的同伴而逐渐消失。”为了让赛莲娜再一次体会失去同伴的痛苦和悲伤，斯佩克特拉朝斯蕾开了一枪，怎料赛莲娜却挺身而出挡下这枪。这时的赛莲娜终于再也抑制不住内心情感，痛哭出声，因为她已经不想再次失去同伴了，可揭下心中面具的自己既无法替杰尔巴小队的人报仇，又不能保护同伴，还不如死了算了。

所以赛莲娜一直在变化，可她害怕这种变化，认为这是对同伴的背叛。她是杰尔巴小队中最年轻的，一直都被人照顾着，于是才越发渴望能照顾教导他人，为此她在我方队伍中帮了很多人不少忙。就在众人都为赛莲娜的生命垂危而忧心忡忡之时，她却突然出现阻止了斯佩克特拉的偷袭，原来一切全都是她故意演的一场戏，这让大家很是气愤。现在的她决定要保护阿尔玛娜（因为她替自己哭泣）和大家，也愿意接受斯蕾和艾比斯的协助。事后，斯蕾才发现她的伤并不是假的，只是她深知自己给大家添了很多麻烦，所以明明痛得不行也要假装没事，只为了不想让大家担心。现在的她终于能坦诚地加入这个新的大家庭，但这并非代表她就忘记了杰尔巴小队的人，只是将这份思念留在心底里并要和大家一起战斗到生命的最后一刻。最终，她打败了斯佩克特拉，那一刻才恍然发现，其实斯佩克特拉某种意义上就是另外一个自己。

关于赛莲娜心境的变化，其实从其机体名字也能看出端倪，她的AS名为SOLEARES（意为孤独），名字来自于弗拉明戈的一支舞蹈，后继机名为ALEGRAS（出自ALEGRE，意为喜悦），也是弗拉明戈的一个曲种。





フューリー（FURY）

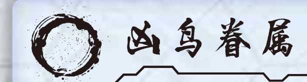
记得《第2次机战OG》末期，在向巴拉尔之园全面进攻的时候，钢伊甸曾射出几道光束，其中有一发射在了月球上。这个设定

在《暗狱》中得到了新的补充，当时埃尔玛发现其光束射在了距离月球摇篮以西50公里处。那里是大峡谷，根本就没有任何人造设施。要知道，作为星球防卫系统的人造神钢伊甸不会作无谓的攻击，一发攻击卫星群，为的是消灭抛弃了地球不值得保护的人，还有一发射向天国之门，则是为了消灭对地球有可能构成威胁的军事设施。那么这一发又到底是为了什么呢？其实答案已经呼之欲出了吧，对《机战J》有所了解的人应该马上清楚，因为《机战J》的原创敌人势力正是出自月球。换句话说，“《OG》系列”续作加入《机战J》的主线剧情几乎是板上钉钉的了。



《机战J》的敌人势力FURY的来头绝对不小，他们来源于40亿年前具有数个银河星云规模的极为繁荣的外星人种族。后来因为不明原因，该种族分裂成多个星团单位势力并展开了大规模战争，结果其中战败的一派逃到了银河系中后来成为地球的行星附近。他们在准备移居的地球上播下生命的种子，并用停滞温床（STASIS BED）进入长期人工冬眠状态，以等待地球的环境条件适合他们居住之时。而他们逃亡到地球圈所乘坐的巨大宇宙船在经历了十亿年后表面堆积大量岩礁，这才成为了地球的卫星月球。

守护FURY的圣骑士团骑士长古·兰登本来是个很有责任感并且备受部下爱戴的将领，但太古战争战败后，为了完成先帝的命令，保证大部分人能安全逃走，他牺牲了太多的同胞，导致他即便渡过漫长时间仍被过去所束缚着。所以当他看到地球人类自相残杀的愚昧行为后才会无比愤怒，想要抹杀了所有地球人类，彻底夺回地球。最后败下阵来的他还失去理智想要连同在方舟中的沉眠的同胞也一起牺牲，以换取战争的胜利。



凶鸟眷属

其实关于凶鸟抄袭高达的官司，相信各位都有所耳闻，不管个中缘由，最后的结果就是凶鸟不允许出现在除游戏内容以外的任何媒体之上。于是乎，制作方在权衡利弊后，就整出了一个变了型的凶鸟，这便是EXBEIN的由来。不知各位注意到没有，《暗狱》的倒数第二关抢回毛社工业的一战后，社长毛琳对阿鲁巴达等人表示了感谢，内心也很庆幸。还好MK–X以及即将制作的EXBEIN的L型和R型相关数据都没有被夺走。这里提到的EXBEIN其实是《第2次机战OG》中将凶鸟009大副改造后的产物，是EXTRA HUCKEBEIN的简称，开发过程中也称其为凶鸟EX。后来在打算将所有凶鸟移交军方时，基地却突然遭遇阿玛拉的袭击，所有非量产型凶鸟都被彻底消灭，而EXBEIN因为在仓库中才免于被完全破坏，但也严重受创，在经过一系列紧急处理后便改造成了ASH（取灰烬中重生之意）。之后，ASH的天王星系统和英格的念动力产生共鸣，便成了英格的专属机体。从愁手上接过特洛尼姆引擎后，和ASH体内的黑洞引擎并用，途中却遭遇阿玛拉的再次袭击，就在险些被击坠的时候，英格再次爆发强大念动力，自行将运来的相关配件直接组装成了EX–EXBEIN。这名字前缀取双重EX之意，也有德语6的意思，意味着继凶鸟、凶鸟EX、凶鸟MK–Ⅱ、量产型凶鸟MK–Ⅱ和凶鸟MK–Ⅲ后的第六部正式机种，而该机体开发时的代号正是MK–X。



至于L型和R型，其实在《机战OG无尽之战》中分别作为EXBEIN的二号机（红色）和三号机（蓝色）登场，其造型跟动画版中是一样的，地位相当于原本的两部凶鸟MK–Ⅲ。



今年是“《战国无双》系列”10周年，再加上最近又赶上了《战国无双4》的发售，那么本次“美图秀”的主题自然就与这款新作相关，一起来看看吧。





苍穹：小少将和加拉夏变成师徒了比较意外，不要教坏小朋友啊。

阿鲁：谁是坏人？我得抽空玩一下。





半夏：大谷美人！就是武器让我总有一种拿墩布的大妈的错觉。













苍穹：大谷吉继在游戏里被各种牵手，有朋友说简直赶上“非诚勿扰”了。

半夏：老师说得太好了！这一对儿在天下统一之章就没分开过，大谷各种贴心陪打仗、陪哭、陪喝酒。

阿鲁：苍老师，请不要给半夏提供卖腐的机会。



在本辑栏目中我们探讨的话题依然是“武器设计理念”，毕竟这是“《MH》系列”的核心游戏系统，也是它与众多狩猎类甚至动作类游戏的与众不同之处。这次我们要探讨的是游戏中的武器参数设定与分类。

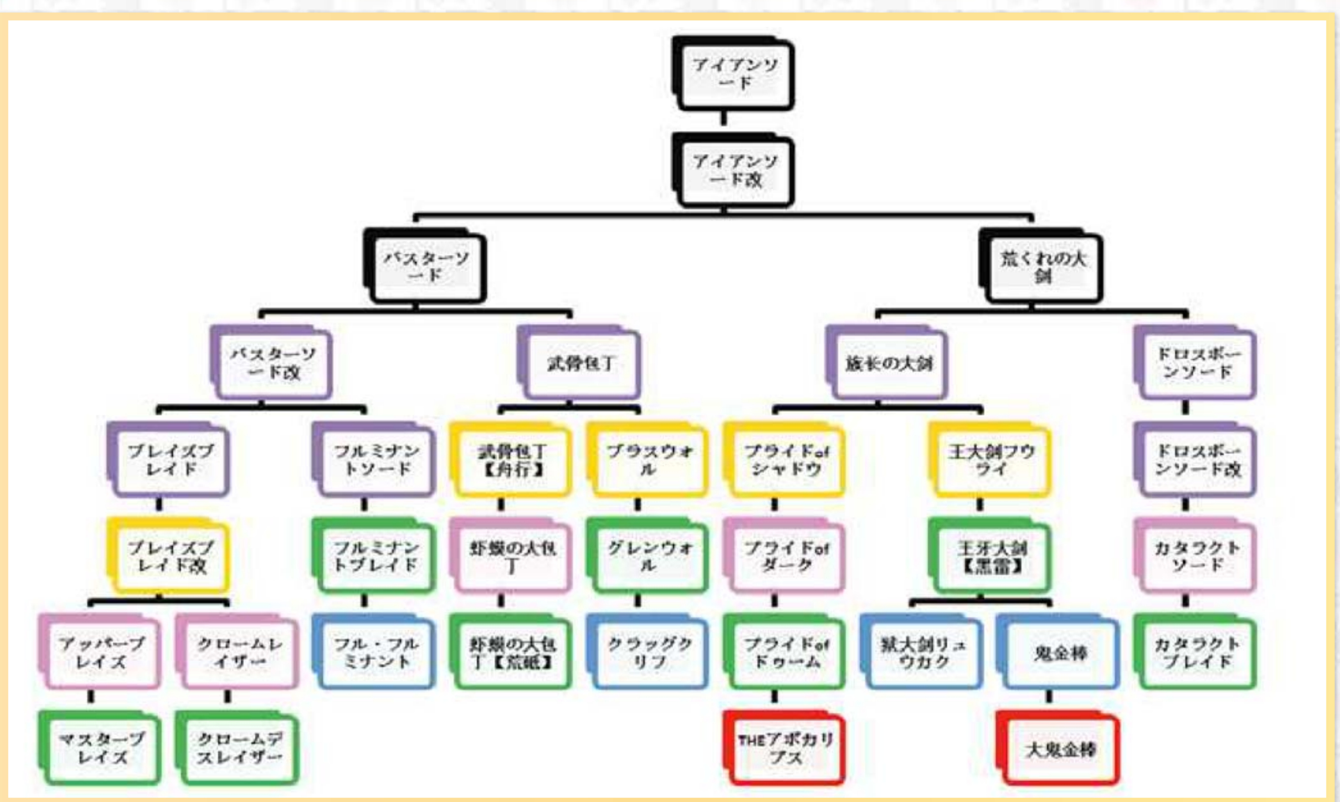
文 koflover

漫谈《怪物猎人》武器设计理念（三）

细致入微的参数设定分类

“《MH》系列”素以武器丰富而著称，虽然武器类型只有14种，但各个类型的武器却包含着极其丰富的内容，以“大剑”这种类型的武器为例，在《MH4》中可供玩家选择和升级的大剑一共有113种，这还不包括那些发掘装备在内。游戏中的武器升级路线以类似于“科技树”的方式来呈现，玩家在选择升级路线分支时也是非常有意思的。

“《MH》系列”在参数设定与分类方面很有一套，再加上优秀的原画和美工来映衬，每一把武器都能给玩家留下足以过目不忘的印象。《MH》历代的参数设定和分类都有一定的区别，以目前最新版本《MH4》为例，游戏中与武器相关的重要参数有如下6种：攻击力、倍率系数、锋利度、附加属性、会心率和特殊参数。



▲大剑“アイアンソ-ド”的升级路线分支图，由此图玩家可以轻松找到“THEアポカリプス”和“大鬼金棒”这两件Rare7武器的升级路线。

攻击力和倍率系数

攻击力决定着武器伤害的高低，是绝大多数游戏都必不可少的参数。以《MH4》中的太刀为例，Rare1初始武器“骨”有198点攻击力，将它一直升级到Rare7的“冲虎刀【饿突】”后就有627点攻击力，在不考虑锋利度、会心率等因素的情况下，“冲虎刀【饿突】”的伤害能力是“骨”的3倍以上。同类型武器之间很容易比较，如果武器类型不同的话情况就会复杂一些，比如大剑中的Rare7武器“冲大剑【赤威】”拥有960点攻击力，但它与“冲虎刀【饿突】”是地位对等的关系。两者之间之所以有如此大的攻击力差距，是因为游戏中还存在一个叫做“武器系数”的倍率系数，它起到了修正攻击力的作用。各类型武器系数如右表：

武器类型	武器系数
大剑	480%
太刀	330%
片手剑、双剑	140%
锤子、狩猎笛	520%
长枪、铳枪	230%
斩击斧	540%
蓄能斧	360%
操虫棍	310%
轻弩	130%
重弩	150%
弓	120%

武器的面板攻击力除以武器类型的武器系数，得到的结果才是武器的实际攻击力，面板攻击力普遍比较高的大剑、锤子、狩猎笛和斩击斧就有着很高的武器系数，而片手剑、双剑、轻弩和弓这些武器的面板攻击力如此之低的原因想必大家也清楚了。以上文中的两把Rare7武器为例，“冲大剑【赤威】”和“冲虎刀【饿突】”除以各自的武器系数后得到的结果分别是200和190，说明两者确实处于同等地位。不考虑发掘武器的话，目前面板攻击力最高的武器是斩击斧中的“霸剑斧ムルカムトルム”，面板攻击力有1242之多，但除以武器系数后只有230；而片手剑中的“二律背反の矛盾カイト”、重弩中的“ヴォルバスター”和轻弩中的“金狮子筒【万雷】”，虽然面板攻击力比较低，但除以武器系数后却有着240点实际攻击力。当然，在考虑到锋利度、附加属性和会心率等其它参数的情况下，这三把武器肯定不会是伤害输出冠军，但相信大家会冲着高攻击力去使用它们。

可能有不少细心的玩家会注意到《MHP3》有着与众不同的攻击力算法，比如大剑中的“辉剑リオレウス”和太刀中的“飞龙刀【银】”都是同等地位的Rare7武器，其中“辉剑リオレウス”有200点攻击力和56点火属性，而“飞龙刀【银】”有210点攻击力但火属性只有26点，两把武器之间并没有明显的攻击力差距。这是因为《MHP3》中不存在武器系数，所以武器的面板攻击力就等于实际攻击力，两把同等级的武器自然不会有明显的差距。不过，尽管《MHP3》的攻击力算法比较简洁，但多多少少会让人觉得有点“不科学”，毕竟足以开山断岳的大剑和锤子，与灵巧轻盈的片手剑和双剑似乎不应该处在同一攻击力水平线上，即使它们的伤害能力是一样的。

除了“武器系数”外，游戏中还有一项称作“动作系数”的倍率系数，它决定着各类型武器每种攻击动作的伤害高低，同样也起到了修正攻击力的作用。之所以大剑的一发蓄力斩能抵得上片手剑的数次纵斩，就是因为蓄力斩的动作系数是纵斩的数倍之多。Capcom目前没有公布过《MH4》动作系数的具体数值，只是用“小、中、大、特大、极大”这类模糊的描述方式来区别各种攻击动作的威力，但像同为“极大”的蓄力斩3（大剑）、回转攻击2（锤子）、虫回旋攻击（操虫棍）在不考虑武器性能差异的情况下到底哪个伤害更高，从这个官方信息中是很难了解到了。而《MHP3》因为游戏文件可被解析的关系，玩家能从中了解到许多未被官方公布的精确数值，其中也包括动作系数在内。这里我们就来比较一下《MHP3》中各类型武器的高威力绝招的动作系数，动作系数越高，说明该攻击动作的威力越大。

武器类型	攻击动作	分解动作系数	动作系数总和
大剑	蓄力斩3	100	100
	强蓄力斩3	120	120
太刀	气刃斩3	12+14+34	60
	气刃大回旋斩	42	42
片手剑	纵斩+横斩+剑盾连技	14+13+10+20	57
双剑	鬼人连斩	8×4+20×2	72
	乱舞	29+4×8+18×2	97
锤子	蓄力攻击3	15+76	91
	回转攻击2	20+10×5+90	160
狩猎笛	横演奏+追加攻击+追加演奏	35+33+40	108
长枪	斜上三段突刺	22+22+27	71
	突进+突进终结刺	16×5+40	120
铳枪	一齐发射（通常型Lv4）	（21+火7）×5	105+火35
	龙击炮（放射型Lv4）	（45+火13）×4×1.2	216+火62
斩击斧	属性解放刺+属性解放终结刺	28+13×7+80	191






▲“二律背反の矛盾カイト”不但有着一流的实际攻击力，且属性解放后的麻痹属性也非常有用。

由于《MHP3》的武器类型和攻击动作都很有限，再加上《MH》历代都有较大的系统变动，所以上面的表格对于《MH4》来说没有太多的参考价值，但从这些动作系数的对照中，还是可以看出来一些武器设计理念的端倪。

我们来比较下蓄力斩3（大剑）、强蓄力斩3（大剑）和龙击炮（铳枪）这三个攻击动作，它们的共同特点是需要长时间的攻击预备动作（蓄力），没有足够操作技术的话很难击中灵活的怪物，所以必须要有很高的动作系数（威力）才行。其中蓄力斩3虽然只有100点动作系数，但在配合“拔刀术【技】”技能时就可以享受到拔刀会心一击时的1.25倍伤害加成，如果攻击睡眠状态的怪物时又有2倍的伤害加成，实际威力非同小可。相比之下，强蓄力斩3虽有120的动作系数，但无法触发拔刀会心一击，也很难直接攻击睡眠状态的怪物，攻击效率显然无法和蓄力斩3相比，这显然不是设计者想要的结果。所以《MH4》为3段强蓄力斩新增了威力不俗的专用派生技强横斩3，使得“强蓄力斩+强横斩”的打法终于能够和“拔刀蓄力斩”抗衡，而大剑玩家也不必再一味追求拔刀套装了。龙击炮的动作系数是三者中最高的，而且还能从“炮术”技能中得到可观的伤害加成，有着“一锤定音”般的恐怖威力，并且龙击炮还有在蓄力过程中可以自由调整方向和攻击范围大等诸多优点。但龙击炮的攻击分为4段，只有第一段攻击才能享受到睡眠状态时的2倍伤害加成，攻击效率完全比不过大剑的“睡眠蓄力斩”，而且龙击炮会消耗武器的锋利度且使用CD很长，驾驭难度显然要比蓄力斩3和强蓄力斩3高的多。



▲“拔刀蓄力斩”是大剑最具代表性的经典打法。

像回转攻击2（锤子）、突进+突进终结刺（长枪）、属性解放刺+属性解放终结刺（斩击斧）这种攻击动作也具有可观的动作系数（威力），它们的共性是多段攻击全中后伤害非常高，但整套攻击动作耗时极长，只有在怪物出现大破绽时才能发挥出真正的威力。如果怪物的破绽时间不够的话，也可以提前把最后一击打出来，以降低威力为代价来缩短整套动作的攻击耗时。至于太刀的气刃斩3和气刃大回旋斩这类攻击动作，虽然动作系数不高，但因为派生方式非常自由，在实战中反而更容易上手。当怪物出现大破绽时，将气刃斩穿插在其它攻击动作中也能打出理想的伤害；如果怪物没什么破绽可循的话，也可以通过简短的连招来“蹭刀”。

由以上的分析我们可以发现，“《MH》系列”通过攻击力和倍率系数这两个参数，不但将同类型武器下的不同种武器很好的区分出来，而且还细化了每种攻击动作的特色，使它们得以深入人心。

锋利度和附加属性

锋利度（斩れ味）是“《MH》系列”不同于一般动作游戏的独有特色系统，只有近战武器才拥有这项参数。武器的锋利度越高，对怪物造成的伤害（包括物理伤害和属性伤害）也就越大，并且在攻击怪物的坚硬部位时也不容易弹刀。弹刀堪称狩猎过程中最糟糕的情况，因为弹刀的时候不但会严重降低伤害和加速锋利度的消耗，而且会使猎人出现较大的收招硬直，不利于接续派生连招以及回避怪物的攻击。由于锋利度的消耗速度和武器的攻击次数有关，所以像太刀、片手剑、双剑、斩击斧这些攻击频率高的武器就经常需要磨刀，而大剑和锤子这种注重一击脱离的武器相比之下磨刀次数就要少得多。当然，如果用大剑和锤子的玩家习惯持刀平砍而不喜欢蓄力攻击的话，那么砥石也必须备足才行。

从理论上来说，如果玩家能保证每次攻击的效率（少使用动作系数低的攻击动作、不攻击怪物的坚硬部位）的话，确实可以减少许多无谓的锋利度消耗。但事实上玩家并不是机器人，即便水平再高的玩家也不可能全程保持完美的操作，所以游戏提供了许多和锋利度相关的技能供玩家挑选，使玩家不用太过于纠结锋利度的问题。具体参考如下：

发动技能	数值要求	效果
业物	斩れ味+10	锋利度消耗减半（包括大剑防御时的锋利度消耗）
斩れ味レベル+1	匠+10	提升锋利度最大值
砥石使用高速化	研ぎ师+10	只需1次动作即可完成磨刀（正常时是4次）
心眼	剑术+10	弹刀时不会出现硬直动作
真打	刀匠+10	同时发动“斩れ味レベル+1”和“攻击力UP【大】”的效果

对于片手剑、双剑、铳枪这些锋利度消耗大户来说，“业物”即便不是必备，也绝对是需要优先考虑的核心技能。尤其对于扩散型铳枪来说，有了“业物”后能使每次炮击的锋利度消耗由3点降低至1点（因为计算时向下取整的关系），续航能力得到了质的飞跃。而“砥石使用高速化”看似效


▲“斩れ味レベル+1”+“业物”是很多玩家心目中的理想技能搭配。

果一般，但对于新手玩家来说还是蛮有用的，毕竟换区磨刀和不换区磨刀也有着本质的区别。

武器的附加属性指的是武器面板攻击力后的属性数值，在《MH4》中附加属性一共有9种。火、水、雷、冰、龙这5种属性会在每次攻击时附加一定的属性伤害，属性数值越高则属性伤害越高，在对付被特定某种属性克制的怪物时会起到事半功倍的效果。比如游戏后期的大多数古龙种怪物都被龙属性克制，所以龙属性高达420的双刀“封龙剑【超绝一门】”就是非常给力的屠龙神器，当然这把武器因为攻击力特别低所以也饱受争议。而麻痹、睡眠、毒和爆破这4种则是在每次攻击时有几率附加一定的属性蓄积值，属性数值越高则每次攻击的属性蓄积值就越高，当属性蓄积值超过一定程度时就会触发对应的异常状态。其中爆破属性在《MH3G》中强的离谱，虽然在《MH4》中被无情削弱，但它集伤害和制造硬直于一身的优点还是不可替代的。麻痹、睡眠和毒这三种属性也是各有千秋，尤其是毒属性经常被低估，其实在对付高防御怪物时也是蛮有用的。

另外，某些武器的附加属性只有在激活“觉醒”技能时才能够生效。典型的例子就是双刀中面板攻击力高达322（为双刀之最）的“森罗万象を裂くグルカ”，觉醒后还追加了40点麻痹属性，虽然这点属性和那些靠麻痹属性吃饭的武器没法比，但平添一个有可能使怪物麻痹的能力也算是质变。当然，要凑出“觉醒”技能得付出一定的代价，为此是否值得舍弃一些常用热门技能就得看玩家的抉择了。

由于武器的附加属性效果只和攻击次数成正比（大剑除外），所以锋利度和附加属性这两个看似不相关的参数实际上有着紧密的联系。像片手剑、双剑这类攻击频率高的武器虽然很容易享受到附加属性的收益，但同时也伴随着严重的锋利度消耗，所以玩家一定要设法解决锋利度的问题。另外，像大剑、锤子这类慢速武器其实也可以打“属性流”，因为大剑的蓄力斩、强蓄力斩和强横斩拥有很高的属性加成，一发强蓄力斩3所附加的属性就相当于好几次普通攻击的效果，而且“强蓄力斩+强横斩”的打法对锋利度的消耗也不算很大，只是玩家需要娴熟的操作技巧才能驾驭这种打法。而锤子的回转攻击最多可以连续打出7次快速攻击，能够一次性附加可观的属性，只是锋利度的消耗也会非常大。像攻击力832龙属性520的“ミラバスタ–”就挺适合以回转攻击为主的打法，但因为它的蓝斩太短（有匠以后是短白紫斩），所以玩家要做好频繁磨刀的心理准备；而麻痹属性高达300的“くろねこハンマ–”很容易把怪物打成麻痹状态，但这把锤子的攻击力实在太低，所以在多人联机的时候可能会发挥出更大的作用。



▲相当珍贵的睡眠属性大剑“スキュラルシャ–バ–”，不依靠队友和道具的帮助就能实现“睡眠拔刀蓄力斩”是其最大特色。

锋利度和附加属性这两项参数给玩家提供了广泛的博弈空间，说白了就是关于攻击次数的投入和回报的问题，攻击次数越多，则锋利度的投入就越大，但从附加属性中所获得的回报也就越高，反之亦然。很多战术打法正是基于这一思路而展开的，比如玩家想要减少攻击次数和锋利度的消耗，那就要放弃附加属性的收益，并且要利用“拔刀术【技】”、“拔刀术【力】”、“集中”、“弱点特效”等技能来提升单次攻击的效率；而在实际操作中则要注重立回技巧，捕捉到每一个可乘之机并一击脱离，用现在流行的说法就是“打得要猥琐”。如果玩家要优先追求附加属性的话，首先要解决的就是锋利度消耗的问题，其次才有余力去考虑“属性攻击强化”之类的技能来增加附加属性的收益；而在实际操作中玩家最好等待怪物出现大破绽后，再发起狂风暴雨般的密集攻击，另外“高级耳栓”、“风压【大】无效”、“耐震”之类的技能有着将怪物的主动攻击转化为破绽的重要能力，若能善用的话则会大大提升狩猎的效率。很多精彩的全程锁怪的打法往往也是从这一思路衍生出来的。

会心率

与前面几个参数相比，会心率就有点“打酱油”的意味，玩家对它的关注程度也比较低，很多玩家只有在使用“拔刀术【技】”的时候才会想到有这回事，至于武器的会心率高低恐怕也绝对不是玩家会首先注意到的问题。这是因为“《MH》系列”中的会心一击只影响到伤害（正会心和负会心分别是125%和75%的伤害修正），而在攻击力、动作系数、附加属性这些与伤害息息相关的参数，以及“火事场力”等诸多提升攻击力的技能面前，依赖运气的会心一击确实不值得玩家去关注，除非是“拔刀流”大剑玩家。

实际上，“《MH》系列”的会心一击系统确实存在着不小的问题。首先，“拔刀流”在目前只适合大剑，所以不玩大剑的玩家完全可以无视“拔刀术【技】”这个技能，同时也可以把只能“成事在天”的会心一击抛在脑后。游戏中应该为大剑以外的武器类型增加一些攻击动作，使玩这些武器的玩家也能感受到“拔刀流”的乐趣。另外，只增加

伤害的会心一击确实没有足够的吸引力，玩家在有诸多手段可以稳定提升伤害的情况下，完全没理由对这个依赖运气的东西寄予任何希望。如果像许多RPG那样，在打出会心一击时可以触发某些特效，比如回复体力、一定时间内锋利度或耐力的消耗降低、附加短时间的高级耳栓或耐震效果，也许就会使会心一击真正被玩家所重视。相对应的，负会心一击也可以增加一些负面特效，如额外消耗锋利度或耐力等等。

在《MH4》中，会心率也算是武器的一项重要参数，它在目前起到的作用主要是对武器的伤害能力进行修正。比如大剑“THEアポカリプス”拥有高达65%的会心率，如果再配一个技能“见切りマスター”的话会心率可达95%，无需拔刀即可刀刀会心；而大剑“仁剑【侠客立ち】”则是另一个极端，它的攻击力和锋利度皆不出彩，且会心率达到了令人发指的–70%，即便是拔刀攻击时也只有30%的会心率，不知道这把武器有哪位大剑玩家能驾驭得了。



▶这种奇葩的武器显然只有收藏的价值。

特殊参数

特殊参数指的是为某些武器类型的特殊机制所量身定做的参数，涉及到这项参数的武器类型有狩猎笛、铳枪、斩击斧、蓄能斧、操虫棍、弩炮（轻弩和重弩的合称）和弓。这些特殊参数不但将该武器类型的设计思路完美呈现出来，使玩家一眼就注意到了该武器类型的与众不同之处；并且还把这种武器类型进一步进行内部划分，使各个武器之间的特色更加明显。下面我们来逐个分析一下吧。

狩猎笛

狩猎笛的特色参数是“音调（音色）”，上辑栏目中分析行动资源的文章中对此也有介绍，这里我们再简单分析下。音调一共分为赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫、白这8种，它们按照一定的次序组合后会构成不同的曲谱，每种曲谱都对应一个增益效果，比如“耐震”、“体力回复【大】”、“千里眼”等等。但每种狩猎笛只能同时拥有3种音调且无法自由更换，所以各种狩猎笛之间除了攻击力、附加属性、会心率等差异以外，主要区别就在于对应的曲谱，也就是增益效果的不同。这些曲谱的效果都非常强大，几乎可以完全取代道具、猫饭和技能的对应效果，使玩家在备战时更加游刃有余。比如玩家在装备中配出了“真打”、“觉醒”、“状态异常攻击”这类攻击性很强的技能但又舍不得放弃“高级耳栓”，那就可以选择自带“听觉保护【大】”的狩猎笛，“有顶天外に响くムジカ”和“应援团笛【メガホン】”就是不错的选择。

铳枪

铳枪的特色参数是“炮击类型”，在上辑栏目中同样也有所提及。铳枪分为通常、扩散和放射这三种炮击类型，每种炮击类型都有各自的优点和缺点，可以满足不同打法的需要，这里就不再详细介绍各种炮击类型的详细特征了。另外，每种炮击类型又有5个等级之分（但《MH4》中的铳枪最高只有Lv4），炮击等级越高，通常炮击、蓄力炮击、一齐发射以及龙击炮的性能也就越好。也就是说，玩家在挑选铳枪时，除了要比较攻击力、锋利度、附加属性和饰品槽等方面以外，炮击等级也是重要的参考标准。



▲“斩れ味レベル+1”+“业物”是很多玩家心目中的理想技能搭配。

斩击斧和蓄能斧

斩击斧和蓄能斧的特色参数都是“属性瓶”，属性瓶的效果说白了就相当于弓的属性瓶和弩炮的特殊子弹，但每种斩击斧和蓄能斧都有自己对应的属性瓶种类且无法自由更换，这一点与狩猎笛比较类似。蓄能斧因为是《MH4》中的新武器，所以它的属性瓶目前只有“强属性瓶”和“榴弹瓶”两种；而斩击斧所包含的属性瓶则有强击瓶、强属性瓶、灭龙瓶、毒瓶、麻痹瓶和灭气瓶这6种之多。属性瓶所起到的作用主要在于为玩家多提供一项武器挑选标准，比如高附加属性的蓄能斧再有了强属性瓶后就会显得很完美；而斩击斧则有更多可供玩家选择的理想搭配，比如“龙属性+灭龙瓶或强属性瓶”的超高龙属性伤害、“麻痹属性+麻痹瓶”的双麻痹封锁等等，很多搭配只有试过后才知道它的奇妙之处。

操虫棍

操虫棍的特色参数是“猎虫”。因为猎虫有着出色的攻击和辅助能力，且培养猎虫的过程也颇具可玩性，再加上操虫棍的“平地跳跃”能力实在太过于无耻，所以操虫棍也被玩家戏称为“儿子棍”（意思是设计师把操虫棍当作“亲儿子”一样给予特殊待遇）。由于猎虫的相关系统比较复杂，这里就不再花费笔墨去介绍了，对操虫棍不熟悉的玩家可以去查阅《掌机王SP》的相关攻略来深入了解。简单来说的话，猎虫可以被当作操虫棍的“副武器”或是绑定在武器上的“随从猫”，它拥有自己的能力、攻击类型以及强化升级方式，即便是同一种操虫棍，如果玩家培养方式不同的话，那培育出的猎虫也会有着本质的区别。虽然“收集虫饵→喂养猎虫→强化升级”的过程非常有趣，但这作为操虫棍独有的内容，对其它武器类型来说未免有些不公平了。

弩炮

弩炮的特色参数是“弹药种类”，弹药种类的意思是每一种弩炮都有相对应的可装填弹药种类。比如轻弩中的“缭乱の对弩”能够同时装填9发Lv3通常弹和7发Lv3散弹，但Lv3的彻甲榴弹以及水、雷、冰、龙这四种属性子弹统统不能装备（在没有相关弹药追加技能的情况下），而它的速射攻击也只能使用火焰弹、Lv2毒弹和Lv1扩散弹这3种弹药，可见该轻弩采用的是以物理攻击为主，火属性和毒属性攻击为辅的打法思路。而重弩中的“黑翼弩アルバダス”则能够装填火、水、雷、冰、龙全部5种属性子弹，蹲射攻击可用的子弹也是火、水、雷、冰这4种，但Lv3子弹却只有通常弹可用（在没有相关弹药追加技能的情况下），所以它的特点是基本舍弃了物理攻击，而通过多种属性子弹来实现对所有怪物的属性相克。对于弩炮新手玩家来说，要掌握如此丰富的弹药种类和复杂的弹药对应关系确实不是一件轻松的事，但玩家如果能深入研究和相互比较的话，自然就能品味到弩炮的个中三味。



▲弩炮是为军事迷和射击游戏爱好者所定制的武器类型。

弓



弓的特色参数是“属性瓶”和“射击类型”。弓的属性瓶不同于斩击斧和蓄能斧中的属性瓶，它更类似于弩炮中的弹药种类，每种弓都有相对应的可装填属性瓶种类，比如“天开きヒュペリオン”只能装填强击瓶、毒瓶和染色瓶，而“圣なる弓”则是8种属性瓶全部通吃。“射击类型”这项参数是弓这种武器类型最值得玩味之处，而且系统规则并不复杂，这里我们来详细分析一下，顺便也为没用过弓的读者朋友普及一些基础知识。

弓的通常射击分为连射、扩散和贯通这3种类型，每种通常射击类型又各自包含有5个等级，并在4个不同蓄力阶段中，每种弓都有自己的对应关系。比如“フリ—ジングライト”这把弓的4阶段蓄力分别对应的是贯通3、扩散2、连射4和扩散4，意思就是1段蓄力使用的是3级的贯通，2段蓄力用的是2级的扩散，以此类推。由于射击等级和蓄力阶段都会影响到此次攻击的威力，但蓄力阶段越高意味着攻击频率越低，所以玩家在挑选弓的时候要优先考虑射击的高等级，其次再去留意它所对应蓄力阶段。比如4段蓄力连射5的威力大概是1段蓄力连射5的4倍，但4段蓄力所需时间也是1段蓄力的4倍之多，在理想的站桩射击状态下两者的伤害输出是基本相同的。实际上，攻击频率比较高的1段蓄力连射5 更适合属性攻击，而4段蓄力连射5更适合一击脱离以及攻击怪物的弱点部位，两者之间还是有着明显的差别。至于扩散和贯通同样也是如此，不过它们的射击方式与连射截然不同，需要玩家去好好适应。

除了通常射击外，弓还可以进行特殊射击。特殊射击分为放散、集中、爆裂（这3种被称为曲射）和刚射这4种类型，每种弓都有各自的特殊射击类型，它们不再有等级之分，但威力和射程会受到蓄力阶段的影响。弓的操作是一门学问，选择通常射击还是特殊射击、以何种蓄力阶段来射击都非常有讲究，玩家越用就越会觉得弓是如此的博大精深。而弓的选择也不是一件简单的事情，在玩家没有充分吃透弓的性能的时候，要在攻击力、属性瓶、附加属性、通常射击类型和对应蓄力阶段、特殊射击类型等诸多方面进行取舍的确会比较为难，但从另一个角度来说，也许每种弓都有可用价值，那些看似废柴的弓实际上只是玩家不会用罢了。

有关“《MH》系列”的“武器设计理念”分析至此就告一个段落了，笔者希望通过这几辑栏目的分析，能够使读者朋友从不同的角度感受到“《MH》系列”那独具匠心的设计魅力，谢谢大家的阅读与支持。

华彩无双

栏目主持：苍穹

本次专栏来聊一聊《编年史 2nd》的最后一位新角色——柳生宗矩。随着《战国无双4》的顺利发售，今后栏目的内容也将全面转入4代，还请各位无双玩家继续关注和支持。

奉行不杀之剑的剑客 ——柳生宗矩





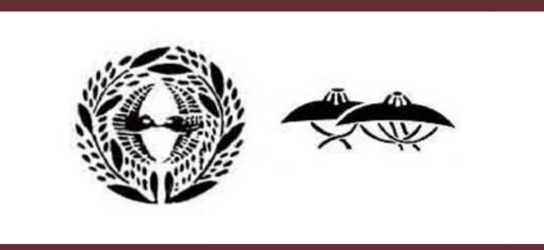
历史记载：古今独步的剑客大名

柳生宗矩是剑豪——柳生宗严最小的儿子，柳生一门的“新阴流”剑术师承自战国时代大名鼎鼎的“剑圣”上泉信纲，宗矩自然也是从小耳濡目染。在宗矩14岁那年，柳生家在丰臣秀吉实施的“太阁检地”中被发现了没有上报的私田，宗严因此失去领地成为浪人，一度寄居在公卿近卫前久的家中。直到9年后，德川家康在京都召见宗严，一代剑豪以家康为对手展示了空手夺白刃的独门技艺，令家康心服口服。家康当即邀请宗严出任剑术指南一职，不过宗严以自己年事已高为由推辞，同时推举儿子宗矩出仕，此后柳生家领500石俸禄为德川家效命。

虽然柳生宗矩出仕较晚，不过他还是参与了战国末期的两场关键战役。在关原之战中，宗矩奉命协助大和的豪族筒井家，有效地牵制了西军后方，此役过后成功取回大和柳生庄的2000石领土。之后宗矩担任二代将军德川秀忠的剑术指南，成为3000石俸禄的旗本，并与秀忠一同参与了大阪之战。守护在将军身边的他凭高超的剑术瞬间击倒了7名来犯的丰臣军武士，这也是有文字记载的宗矩惟一一次挥剑杀人。次年，宗矩的好友坂崎直盛发动叛乱未遂，这场著名的“坂崎事件”又名“千姬事件”。事件的起因是大阪城落之际，德川家康许诺只要有人能将他的孙女、即秀赖的正室——千姬救出来，就将千姬许配给他。直盛闻言奋不顾身冲入大阪城的火海救出千姬，岂料千姬嫌弃他并拒绝了婚事，此后被家康许给本多忠胜之孙忠刻。颜面扫地的直盛恼羞成怒、开始策划强夺千姬，不料计划败露，幕府方面包围了坂崎家的大屋，命令直盛切腹谢罪并许他家督之位得以存续。直盛拒绝切腹，他的家臣却被幕府的花言巧语所打动，趁直盛醉酒熟睡之时将其斩首。宗矩本来在此事件中负责交涉和斡旋，不料直盛突然遇害，坂崎一门就此凋零。对此难以释怀的宗矩在柳生家原本家纹“地榆双雀”的基础上，添加了坂崎家的斗笠作为替纹，并收留坂崎的嫡子平四郎在大和居住。（另有一说是直盛接受了宗矩的劝说，在切腹前为表示感谢将家纹赠与柳生家。）

柳生宗矩一直到三代将军德川家光时期都是德川家的剑术指南，深受信赖的他俸禄

和官位也是步步高升，到晚年时已经是1万2500石的大名。以一介剑客的身分成为大名，这在日本的历史上是绝无仅有的。宗矩作为江户时代初期的代表剑客，无论在当时还是后世都受到了极高的评价，有“剑术无双”、“古今独步”等盛赞。这不仅仅出于他剑术高超，更因为他提倡“杀一恶人以救万人”的“活人剑”，将剑术升华为剑道。而宗矩以其思想为核心撰写的《兵法家传书》，也是与宫本武藏的《五轮书》齐名的著作，对后世的诸多流派都有着深远的影响。



▲柳生家家纹“地榆双雀”（左）以及替纹“二盖笠”（右）。

游戏形象：目光长远的古怪大叔

作为“《战国无双》系列”中继宫本武藏和佐佐木小次郎后登场的第三名剑客型角色，柳生宗矩与他俩在性格和定位上都有不小的区别。根据史实，宗矩在《编年史 2nd》的全部可操作角色中应该是年纪最小的，制作组却偏偏把他塑造成了一个大叔形象，就连他说话时的第一人称也是“大叔我”，这反差着实令人吃惊。作为一位剑客，宗矩虽然手持一把大太刀却不经常拔出（仅C5、无双奥义皆传等少数招式才会拔刀出鞘），故战斗时的手感好像挥舞着一根大棒子，颇有些怪异。纵使击破敌将，宗矩也会说“放心吧，我是用刀背打的。”在战场遭遇丰臣秀吉时，宗矩的特殊台词是“杀一恶以助万民，杀人刀便能成为活人剑。”而在大坂之战过后，一直奉行不杀的宗矩瞬间砍倒了前来偷袭德川秀忠的7名武士，因为秀忠一旦身亡，万民又将深陷战乱之苦。这一切都从言行上展现了其“活人剑”的独到见解。

由于柳生宗矩出道较晚，游戏中的他也只在四国征伐、伏见之战、关原之战、大坂冬之阵等末期的寥寥几场战役中登场，而且在剧情中鲜有出彩表现。作为DLC的外传剧本“异说・坂崎事件”本来应该是以宗矩为主角，实际上却是设定在坂崎事件之后发生的，与史实没有太大关系。（此番骚乱的原因竟是风魔小太郎认为德川家康老是吃天妇罗、缺乏运动，故召集宁宁、服部半藏等一众忍者，假装掳走了德川秀忠、稻姬等人，目的是给家康增加运动量，免得其发胖——这理由实在让人哭笑不得。）不过与宗矩相关的事迹以及他的观点还是通过特殊事件等方式展现了出来。比如坂崎事件中，他赤手空拳地前往坂崎大屋进行交涉，但坂崎直盛立刻包围宗矩并展开了攻击，宗矩以空手夺白刃之技抢得太刀将对手逐一击倒，并告诫直盛乱世已经结束，不要徒生事端将百姓卷入修罗场。此外在历史上有一种说法，宫本武藏曾被招为将军家的剑术指南，却因宗矩从中作梗而告吹（记载于《二天记》中）。游戏中的宗矩在听到这个传闻后不但没有发怒、反倒喜形于色，因为他觉得有这种传闻是世间认可了柳生家幕后工作的能力。宗矩认为单纯的剑术作用是极为有限的，正如他在与本多忠胜对阵时的对白，“一对一的个人技术无论多出众，都不过是缺乏效率的行为。”在成为二代将军秀忠的剑术指南后，稻姬就质问宗矩为何不一心钻研剑术而是过多地参与政事。这恰恰是因为宗矩并不执着于一对一的胜负，他自认为在剑术上比不过宫本武藏，但自己所寻求的是治理天下之剑，这也与以斩人为乐的小次郎以及追求剑道之巅的武藏形成了鲜明的对比。不过遗憾的是《战国无双3》中删去了武藏和小次郎两位剑客，柳生宗矩虽在《编年史 2nd》中转正，却没能与其他剑客有所互动，希望这一遗憾能在4代中得到弥补。





栏目主持：白菜

说起来这还是本栏目年后第一次与大家见面。由于春假的时期安排与前后工作紧张，导致本栏目迟迟无法下笔，不知不觉冬季1月番也已经接近尾声。虽然在完全没有预告的情况下直接给出1月新番人气排行榜有些不好意思，不过考虑到大家读到此文时4月番已经拉开序幕，因此还是早早做个总结的好，也方便有兴趣的读者照此补番。另外本次栏目中会加入国内高人气作品进行对比，对原作的理解度是否会造成人气上的差异呢？

正统新番综合排行榜

以下参与排位统计的作品均为深夜15～30分的正统新番动画。排名的计分方式与10月番相同，具体评分分值分别为“–1”（不好看）、“0”（观望）、“+1”（还不错）和“+2”（有趣）四种。该排名除了重视作品本身素质外，关注度（≈观看人数≈参与票数）对分值也有着举足轻重的影响。

综合平均评价（得分+投票数）

※排名截至3月17日

排名	名称
1位	未确认进行式
2位	农林
3位	世界征服 谋略之星
4位	鬼灯的冷彻
5位	妄想学生会 第2季
6位	狐仙的恋爱入门
7位	魔女的使命
8位	流浪神差
9位	Space Dandy
10位	银之匙 第2季
11位	樱Trick
12位	属性同好会
13位	天才麻将少女全国篇
14位	伪恋
15位	中二病也要谈恋爱 第2季
16位	最近妹妹的样子有点怪
17位	浜虎
18位	Buddy Complex
19位	Wizard Barristers 弁魔士塞西尔
20位	超级索尼子
21位	献给某飞行员的恋歌
22位	信长之枪
23位	愚者信长
24位	Wake UP，Girls！
25位	Z/X IGNITION
26位	魔法战争
27位	魔具少女 第2季

1月新番白菜也没有大量观看。究其原因，其一是10月新番中部分二季番素质优秀（例如《斩服少女》），谋杀了白菜不少补番时间。其二则是工作略忙，看番的时间比以前要少。不过好在榜单上让人在意的作品基本都有过目，简单为大家推荐说明一下也不是什么难事。

《未确认进行式》

（预定12话）

首先祝贺《未确认进行式》荣登榜首。本作改编自荒井Cherry创作的4格漫画，描述了普通的女高中生夜之森小红与突如其来进驻家中的未婚夫三峰白夜之间种种温馨爆笑故事。故事主要在女主人公小红、小红的姐姐红绪、男主人公白夜和白夜的妹妹真白四人之间展开，其中过度妹控的红绪和饶舌可爱的真白更是拉高整部作品气氛的超重要角色，两人之间的互动是作品中的点睛之笔。作品第一话表现略平淡，但随着话数递进，有趣程度也随之不断拔高，颇有当年《濑户的花嫁》般大后期独揽霸权的感觉。由于原作的类型为4格漫画，



笑料段子的趣味度得到了保证，动画的节奏也并不拖延，直接导致每一话信息量极大，看过之后能让观众产生回味与满足感。虽然看上去似乎是面向女性观众的恋爱作品，不过实乃1月新番中不应错过的佳作。另外负责三名主要角色的声优照井春佳、松井惠理子与吉田有里均是首次获得主役的新人，而她们的表现也确实回应了大家的期待，以后的发展也值得关注。

《农林》

（预定12话）

校园恋爱喜剧类作品并不少见（说泛滥也不为过），不过将校园设定为农业高中，恐怕不是绝后也算空前。本作改编自白鸟士郎老师所著的同名轻小说，主人公畑耕作是个疯狂迷恋少女偶像草壁优香的普通农业栽培科高中生，某日他所深爱的优香忽然宣布引退，紧接着却易名“木下林檎”来到了农业高中与耕作同班。男女主人公的戏剧性相遇，加上青梅竹马中泽农和好友过真鸟继，四人围绕着各种农业知识展开的恋爱喜剧就此开幕。本作的最大优点在于片中将其他经典作品的各种名场面（《高达》、《JOJO》等）及各种经典设定（四天王一定有五人之类）当作笑料穿插其中，但却适可而止，不像《奈亚子》那样暴走至完全以捏他作为正片内容。适当混入的其他片中经典镜头与台词，经常能在不经意间偷袭到观众的槽点，从而带动整个片子的欢乐气氛。当然作品本身也有着正经的主线：为了让转学而来的林檎找回失去的笑容，农业高中的小伙伴们带着她体验快乐的农业生活，寓教于乐的形式使得观众们的农业知识也见长。另外本片虽然播放前宣传不算高调，不过声优阵容有田村由加利、花泽香菜、井上麻里奈和斋藤千和作为主役出演，有相当的号召力。

国内人气榜单Top 5

1位	中二病也要谈恋爱 第2季
2位	流浪神差
3位	魔法战争
4位	最近妹妹的样子有点怪
5位	伪恋

其中四部作品在日本方面的榜单位置都靠中。在国内以绝对人气君临榜首的《中二病》第2季，其实没什么特别需要评价的。片子继承了第1季的基调，大多数观众也是惯性追番，京阿尼的调调依旧那个样子。不过第2季追加的全新卖萌角色七宫倒是很受欢迎，隐隐有取代六花成为真·女主角的呼声。《最近妹妹的样子有点怪》算是部话题作品，TSD的设定搞得不少宅男有点小兴奋，故事本身其实倒没有多少内涵可言。《流浪神差》故事还不错，神谷浩史主役也算赚到了不少女性票。《伪恋》是JUMP上的人气恋爱漫画，不过动画化监督竟然是新房昭之！这一怪异的组合为片子本身增加了话题性，不过似乎日本的网友并不太买账，均称跟原作氛围差距太大，不太合适。

不过双方评价差距最大的还得数《魔法战争》。日本方面的观众评价基本上是“没看”、“故事太烂”、“太中二”、“作画不用心”、“NTR不喜”。就白菜个人观感，开篇的设定马马虎虎，现实世界的普通人乱入魔法世界展开魔法战斗，这也是穿越剧用烂了的桥段。但是感情戏方面引入略黑的多重狗血三角恋要素，让原本冲着爽快战斗而来的观众失望而归。战斗方面效果制作倒是可圈可点，可大喊着英文招式名字出招的中二要素如果不做到极点（参考《斩服少女》），留下的只是无穷无尽的羞耻感而已……至于作画方面，原画尚有一定的水准，可动画方面确实欠妥，大多数观众表示经常找不到角色的鼻子，不难看出赶工痕迹。好在声优方面还有宫野真守和近年来人气稳定上升的东山奈央压阵，不至于毫无看点。

轻松日语教室

栏目主持 白菜

骑自行车横跨半个日本，当事人的毅力令人钦佩。然而他却在抵达鹿儿岛时被警方逮捕？赶紧来看看到底发生了什么事吧。后页有日本的便当文化介绍，同样不要错过。

对人生感到厌倦，骑车跑完1600公里

3月7日，日本警方公布了一则逮捕公告：43岁、住所不定、无职的嫌疑人高桥信磨先生因盗窃自行车、啤酒等物品，以盗窃罪被逮捕且送检。这本来只是一则普通的公告，然而嫌疑人供认罪行时所阐述的动机却令人眼前一亮。据他所言，其作案动机是“因酒吧经营不善，对人生感到厌倦，而踏上流浪之旅”。

嫌疑人从2013年7月起，从自己居住的千叶县香取市出发，至同年12月在鹿儿岛县南萨摩市被逮捕为止，途经长野、新潟、广岛、高知、宫崎等各县，保守估计驱车骑行了1600公里路程，使用了共计4台自行车。其中3台疑是在9～11月，于新潟、高知、宫崎3县盗取，同时还在便利店盗走了啤酒一罐，价格共计15000日元左右。嫌疑人在路途中遭到通缉，于12月29日在鹿儿岛县南萨摩市内露宿时被警方逮捕。嫌疑人供述自己“通过在超市中盗窃来维持生计”，被逮捕时所持物品为换洗衣服、零钱和日本地图。



>人生(じんせい)が嫌(いや)になったにしてはバイタリティー溢(あふ)れてるな。

译文：厌倦了人生，还这么有活力啊。

>この行動力(こうどうりょく)と体力(たいりょく)があればなんでもできるだろうに。

译文：有这样的行动力与体力，明明不管干啥都行吧。

>パワーはすごいが、問題(もんだい)はその方向性(ほうこうせい)だな。

译文：很有活力，但问题在于施力的方向性。

>分(わ)かるよ、俺(おれ)も時々(ときどき)人生(じんせい)嫌(いや)になって裸(はだか)で家(いえ)を飛(と)び出(だ)したくなる。

译文：我懂的，我偶尔也会对人生感到厌倦，想要一丝不挂从家里冲出去。

>おまえのスレが立(た)つ日(ひ)を楽(たの)しみにしてるよ。

译文：我很期待出现你的讨论串的那一天。

总而言之，先向这位嫌犯的毅力致敬吧。这样的行为不仅让白菜想起了那些参与极限挑战的运动员们。骑自行车走1600公里，风餐雨宿，如果没有铁一般的坚持力，怎么可能持续半年这样的苦行？对人生感到厌倦，踏上寻找自我之旅原本是比较常见的行为，可惜他却靠着盗窃这种不光彩的行为来维持生计，为这原本非常励志的旅程彻底抹了黑。不过通过这次事件，证明了高桥先生至少是非常有毅力和干劲的人，相信日后他能够东山再起，过上好日子吧。

日本的便当文化（卡通篇）

文 山山

樱花盛开的季节又到来了，3月开始日本各地的赏樱景点将越来越火热。赏樱花的时候人们会带上各种各样的自制便当，席地而坐，把酒畅谈。在日本，有生活就有便当。融合了饮食美、绘画美、装饰美和动漫元素的卡通便当更是日本饮食文化中的奇葩，它让人在填饱肚子的同时，还能感受到无处不在的生活情趣。





日本千年之前流传下来的“携行食”，从幕府时代的末期，逐渐发展成今日便当的基本形态。主妇们为了给上学的儿女、上班的老公准备便当，大清早就起床忙个不停。日本最有特色的便当是卡通便当，在日本又被称为幼稚园便当，因为最早是妈妈们给上幼儿园的孩子制作午饭时，为了让孩子有食欲、高兴，而特别把食材做成花草、小动物等卡通形象。妈妈们制作卡通便当，在上世纪六七十年代的经济起飞时期非常盛行。不仅幼儿园时期，在小学甚至中学时期，孩子们提起卡通便当都充满幸福感，甚至在学校里以妈妈漂亮的便当作为炫耀的资本。不过最近10年来，孩子们开始拒绝这种花哨的便当，理由是“感觉太漂亮了，让人不好意思”。据说，一个妈妈为“教训”叛逆、不愿和父母交流的孩子，专门天天为他做特别可爱的便当，让他在同学们面前不好意思。在日本中小学生自己做便当是劳技课必修内容。在日本的老师看来，这样的实践可以综合锻炼他们的创造力。

朝日电视台的一个晚间娱乐节目曾特别让在座的嘉宾亲手做便当，出人意料的是很多人们印象中应该娇生惯养的女明星竟然是做便当的高手。这不仅因为她们在学生时代练习过，更是因为她们经常以便当作为“传递爱情”的手段。在日本去年的一个情人节特别舆论调查当中，一个亲手制作的漂亮便当是男生心目中第二好的礼物。

在很多人看来，便当好吃与否在其次，漂亮迷人是更重要的指标。对于女孩子们而言，用色彩鲜艳的番茄、黄瓜、炒制好的鸡蛋和各种肉类配合米饭组成爱心或者其他可爱的形象，然后用好看的便当盒装好，外面打上花色的丝带，面带羞涩地交到自己的心上人手中，这是一种“由始至终的完美”的爱情呈现。

卡通便当不仅外表漂亮，营养价值也很高。一些营养师鼓励人们让自己的便当漂亮起来，因为色彩鲜艳的卡通便当往往营养丰富。其一般会用很多种蔬菜、水果和海产品作原料，而运用单一食材在便当上做一些比较复杂的图形或颜色搭配是不可能的。专家还举例说，很多表现卡通人物的便当要创作黑色或深色的头发，紫菜和海苔等就成为必然选择。据统计，有特色的卡通便当一般在营养元素种类上要比普通便当多出30%左右，能够为食用者提供营养更均衡的饮食。



年轻是各位书前小伙伴的最大本钱，要趁着这时间多做喜欢的事，期间不妨再学点东西。本辑给各位小伙伴介绍的，就是这么一位能跳舞、能打游戏、能画画、甚至还能教书的全能妹子，我说小双你这昵称不如改改，叫小多吧（笑）。另外那个……鲁叔！白菜！留意本辑妹子的“择偶类型”呀！



昵称：小双/小又又
年龄：20
身高：165
生日：3月2日
职业：学生呀，商业主持，不上课的时候在多玩主持节目
星座：双鱼座
性格：超级平易近人好说话
喜欢的游戏：《LOL》、《斗战神》
喜欢的动漫：《地狱少女》、《怪化猫》
喜欢的颜色：非黑既白
喜欢的电影：《霍比特人》、《宫崎骏》系列等都喜欢
喜欢的音乐类型：泰语的吧，泰语其实蛮好听的
喜欢的异性类型：有小辫子小胡子和框框眼镜。胖子
口头禅：呀！

酷洛洛：你好啊小双，先给大家介绍一下自己吧。

小双：大家好，我叫小双，嗯，叫小又又也行，貌似变胖之后就被叫又又（肉肉）了，哈哈哈。好吧，第一次做文字采访诶，好神奇的感觉。哎呀，编辑大大要记得检查我有没有错别字。嗯，开始语无伦次了，第一次露脸上杂志诶，多多指教。

酷洛洛：小双现在是学画画么?

小双：对呀，现在学画画，还有播音主持。画画时间比较久，因为从小就喜欢，学画画的原因是唱歌太难听了。因为我还喜欢音乐的，我会钢琴等一些乐器，但是五音不全唱歌巨难听就没有继续这条路了。以后想做游戏原画师，所以最近也在努力了啦～每天画画什么的，正好下雨也不出门。





酷洛洛：看你的爱好挺多的嘛，又画画，又主持，好像还跳舞?

小双：嗯嗯。画画是专业来着，画了挺久的了。主持嘛，很巧合的情况下做了几次动漫主持，现在主要做商业展会主持或者游戏解说这些的。跳舞的话去年考进了广州的TOUCH TEAM街舞队，平时跳舞就锻炼身体加减肥啦，虽然很久都没有瘦过了。还有骑车啊，大爱骑车啊，平时上学回家出去玩啥的都是骑死飞的，玩车烧钱，刚玩那会每天都摔得鼻青脸肿，做节目的时候用了超多遮瑕膏遮摔伤，哈哈，现在车技很好啦。

酷洛洛：话说为什么会喜欢听泰语歌呢?

小双：我觉得泰语发音挺好玩的，我说的是好听的泰语歌啦，比较温柔的，画画的时候听很容易集中精力。因为听日语或者中文或者英语歌，很容易走神，哈哈，听得懂歌词脑子就会不受控制地想歌词，听中文歌就想中文歌词，听英语就翻译成中文，听日语要是是动漫插曲的话脑子里就会想那个动画。哈哈，好吧我的脑子不太受控制。其实　嗦了这么多就是一句话：因为泰语歌听不懂。

酷洛洛：话说你在游戏网站上做视频节目主持是吧，小双平时爱玩些什么游戏呢?

小双：因为是主持的原因嘛，几乎市面上每个新游戏都能够提前试玩（没错了就是传说中的激活码），所以玩的游戏还蛮多的。话说之前的像素小鸟《Flappy Brid》，这个我玩到145分了！微信的游戏也会玩但是不多。第一个玩的电脑上的游戏是《仙剑奇侠传》，没玩下去也是因为迷路。平时做节目前一天会把要介绍的游戏啥的过一遍，日常玩的时间就不多了，因为要画画，要克制自己。上课也不会玩手机。快夸我是好孩子！

酷洛洛：我看小双还喜欢玩《LOL》，平时喜欢打哪个位置呢？

小双：平时的话看跟谁玩了，因为我有3个号啊，通常都是和好基友开黑啦。高端局的话就让一牛逼的带着我，低端的就自己中单或者上单了。不过话说回来还是坑。没人陪我的时候很少玩～因为有些玩家会骂人，虽然未必骂我啦，就很看不惯，就算别人是坑也不能祖宗十八代这样骂啊。嗯，玩《LOL》从没有骂过别人。

酷洛洛：小双你喜欢的异性类型特征也太……

小双：哎？太帅了吧。哈哈哈，可能因为我以前高中班主任的影响啦，他是个画画很厉害又有小胡子的老师。后来慢慢觉得小胡子好帅，其实有时候和朋友出去逛街，看到有胖子扎着小辫子又有小胡子还带着框框眼镜就觉得帅得不能自拔，长相已经退为其次。难道你不觉得胖子好有安全感嘛？喜欢胖子的人少，你不用担心自己的胖子被抢走，也不用担心很多人喜欢自己的胖子，站在胖子身边觉得自己好苗条，小巧玲珑，小鸟依人这些平时根本无法在自身体现的词语全部都有了！瞬间就变淑女了有木有。好吧，说了这么多就好像我有胖子似的。哈哈哈哈！









■手机作品

酷洛洛：好像你不久前才20哦，自己的20岁有什么愿望呢？

小双：愿望啊，好多啊。比如长高，变美丽，减肥成功，成为土豪！总之都是一些女孩子的小愿望，今年要去打人生第一个耳洞啊！还没去呢，怕疼，又很羡慕有耳洞可以戴耳环，我20岁了还没买过耳环之类的东西是不是很悲催，不过正好左耳长了一个痣，家里老人说能带来好运的，打了耳洞就破坏了就一直没去。今年一定要去啊！还要买高跟鞋，我20了还没穿过高跟鞋上街，以前主持礼服不是很长嘛，我就穿的松糕鞋，裙子正好挡住，站得又稳又不累。总之还有超多愿望，整个杂志都能写满得那么多！

喵

■作品

酷洛洛：除了原画师还有没有想做的职业？

小双：啊，因为最好是成为原画师啦。实在不行的话有想过做入殓师，也有上网看过这个职位需求什么的，跟爹妈提起的时候他们还会开玩笑那样说“好呀，连最后一程都可以省钱了”。做什么职业倒是关系不大，希望不违心去做。我知道自己会随着年龄的增加，会对很多事情的认知不同，某天我可能也会因为什么工资高就做什么的，希望这种时候的到来越晚越好，当然最好没有了。

酷洛洛：好了，时间也差不多了，最后麻烦有劳小双再和大家说几句话吧。

小双：感谢你们看了我叽叽喳喳这么多废话。酷洛洛找我做嘉宾的时候我还好紧张，因为看到前几辑有好多Cosplay，觉得自己又不玩COS不知道发什么照片，最后只好都是日常啦，还有几张略挫的画。然后嘛，哎……实在装不出女神范儿了，也一点不萌，还能被邀请做嘉宾实在太感人了！以后也请多多指教，等我能成为游戏原画师的时候，来玩我的游戏好吗？





游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net





把多张游戏拷进一张卡，相信对于国内玩家都不陌生，从早年的合卡到现在数字下载销售方式在游戏领域的广泛普及，这种形式一直在陪伴着广大玩家，只不过，这其中一直在变化，既包括了科技的进步，也包括了从无正版盗版概念到习惯正版消费。本辑收录的这篇，便是关于合卡、游戏合集的，里面有多少经历能让你产生共鸣呢。

文 月球牧场

记忆中的合卡，机器里的合集

说到合卡，相信对于70、80后的玩家都不陌生，那种贴着各种FC游戏宣传图的合卡承载了无数人的游戏记忆。中学时的笔者和那个年代的少年们一样，也接触了FC以及合卡。现在还清楚地记得老师警告我们全班学生：不要去游戏厅、录像厅、台球室，那是许某和于某某才去的地方！那两个人在学校是臭名昭著的不良少年，老师以此警戒可谓用心良苦，而以后笔者在游戏厅被“要”去打机币的经历也证实了老师说的话。

不过那个时候我尚不了解家用机和街机的区别，尽管我把老师的话牢记在心，但还是出于好奇去街机厅以及弟弟家玩了街机和家用机，结果就是很长一段时间之内我都觉得电子游戏这种娱乐方式根本不适合我，因为无论是出于好奇去街机厅，还是在弟弟家玩，都发现自己对屏幕中要素的识别率极低，经常找不到自己控制的人物在哪里。直到初二老爸带回了一个又扁又大的山寨机，机器带盘合卡，游戏都很简单也初级，然而正是那些简单的不起眼的老游戏真正把我领入了游戏的大门。当时我看着游戏卡上的小宣传图非常兴奋，甚至上课时无聊了也会凭借记忆中的印象去画。而由此开始，我终于能在游戏中找到自己在哪儿了，接下来那些FC经典通过换卡或者去包机房玩，便也都玩得熟练起来——这个熟练其实只是代表会玩，距离一命通关、无伤通关、不杀敌通关这些极限流打法还差十万八千里，甚至有的至今通关都成问题。

SEVENTY TWO-IN-ONE
PUSH SEL OR START BUTTON
01. ISLANDER
02. GRADING
03. STAR SOLDIER
04. GOONIES
05. LEGENDRY
06. TETRIS
07. BROS. II
08. TWIN BEE
09. NINJA 2
10. CITY CONECT.
11. B-WINGS
12. 1942
13. SPARTAN
→14. BOMBER MAN
15. FRONT LINE
16. LUNAR BALL
17. GOLF
18. BASE BALL
19. PIN BALL
20. CHESS

▶合卡的菜单界面，识别游戏的英文名字还是很重要的。

随着商场里各种 FC 合卡的增多，合卡上面“合一”前面的数字也愈发恐怖，几百合一、甚至一千合一都已司空见惯。据上当的同学说，那些里面大多数是把一个游戏改成不同的设定、甚至把关卡单独提出来卖——就算这些都是厚道的，更多的是游戏原封不动换个名字来凑数。这种卡带我也玩过，很庆幸不是自己买的。但也发现，合卡里翻来覆去就是那么些的游戏，而真正新颖的游戏都是单卡……

包机房中见到的 MD 合卡

回想一下，我的 FC 游戏其实大多数是在包机房玩的，个中原因不仅仅是父母看得严，和老爸发现了《坦克大战》这个本命游戏后便不再购换其他游戏卡也有直接关系，所以，我选择去物美价廉的包机房玩更多的游戏。而包机房在那些年不仅有 FC，MD 甚至 SFC 也都有出现。SFC 都是用磁碟机，所以不仅不存在什么几合一，相反还广泛存在多个磁盘存储一张游戏这种“一合 N”的情况发生，而这个情况在后来的 PS、PS2 上竟然也得到了延续，当然那是官方行为了。

MD 和 SFC 走的是完全不同的路线，游戏机便宜，但卡比较贵，平心而论，对于当年的 MD 卡到底是正版还是盗版我现在也说不上来，毕竟是单卡而且做工也还不错，而我玩的都是动作游戏没法通过存档稳定性来分辨正版盗版，不过据说都是台湾组装的……这个就不去纠结了。说合卡这件事，MD 游戏尽管也是用卡带，但是几乎都是一卡一款游戏的单卡，惟独看到一款 4 合 1 的，印象里也都是比 FC 游戏画面强不了多少的低成本游戏。



▲这盘MD四合一卡比笔者当年看见的那盘的游戏整体素质要高出很多。

GB 合卡丢记录事件

因为老爸在游戏上对《坦克大战》过于专一，于是从初中开始，我便启动了为游戏攒钱的计划。这其中包括看着不错的 FC 版《吞食天地 2 赤壁之战》以及 FC 上那形形色色的《街头霸王》，后来又增加了 MD 及相关游戏购入计划，到高中则增加了 SFC+磁碟机、3DO、SS、PS 的购机计划……这个计划很显然没能实现，现在想起来其实在计算到 3DO 和后面的 SS、PS 时候，所谓的攒钱计划就已经处于破罐子破摔的状态了：反正也买不起，就多加一些 YY 吧。

这个攒钱计划从初二下学期启动，一直到高三毕业，跨时长达五年，更贯穿着我人生中学业压力最大的那几年。而攒钱计划的实施结果，是在高考之后，我终于用将近 600 元买了自己第一台机器和游戏：厚 GB 和 12 合一的合卡。当然，买机器和卡的钱还有一部分是家人给的，占其中的 500……

甭管我攒钱计划落实得有多糟糕，但从 GB 开始我是真真正正体会到了 RPG 和 SLG 的乐趣，而入门的，是 GB 版的《三国志》，该游戏在本人买的一盘 12 合一的卡中，买卡时主要是玩《侍魂》的，但没想到《三国志》这么有趣。当时发现了有存档选项，但每次存档之后再进入游戏都从头开始，虽然发现一晚上就可以不存档通关，但这还是让我糊涂了很久，后来问明白的同学，才知道里面没有记忆电池。有了这个经验教训，以后我去换卡便都会问有没有记忆电池，老板便会特意给我挑有电池记忆的那些 RPG 和 SLG 的合卡。

这种合卡很壮观，里面每个都是可以玩十几个甚至几十小时的游戏，可是……丢记录也成为了家常便饭，而且还不知道为什么会丢记录，明明电池是有电的，明明之前存档读档一直正常的！这个疑惑直到后来摔伤住院时才有了答案——当时邻病床陪护的胖子也是个游戏玩家，看到我的 GB 来了兴致，而我也为趴病床的枯燥日子能认识到游戏同好而开心，于是我们一起玩当时的一个合卡，我玩《SD 高达战国传》，他玩《第 2 次机战 G》，但我发现每次他拿去玩后我的记录都没了，而我每次玩完他的记录也都浮云

了——发现规律后我特意试验了一番，最终发现：GB 的合卡尽管有很多游戏，但却只有一个存档位，一旦有其他游戏存档，那么原有的游戏存档便会被覆盖。



知道了这点，我才终于可以大胆地把 GB 上各种 SLG 和 RPG 玩个遍。不过 GB 似乎赶上了合卡的末班车，在之后无论是 GBC 还是 GBA，便都没有合卡了，即便是盗版也都是单卡了。

官方的游戏合集

如果没记错的话，早年在包机房看到的 MD 卡应该是世嘉官方推出的，但毕竟不是自己的加上年代久远因此也无法考证。反倒是 GB 时代有一个系列印象深刻——《GB 怀旧长廊》，里面收录的各种 Game & Watch 经典游戏，除了原有的夸张的黑影风格，还有马里奥家族化的新模式，当时玩得相当投入，后来这个系列还在 GBC、GBA 上出了很多续作，到 NDS 上时代反倒没有了。倒是在同时期的 PSP 上玩了不少诸如



《Capcom 街机合集》、《世嘉经典合集》一类的官方的 N 合一游戏，其中印象尤其深刻的是《格斗之王合集》，自己当时还玩了很久，但玩格斗游戏天生手残，最终还是放弃了。

烧录卡与正版的游戏大集合

大概是 GBA SP 出来的时候吧，烧录卡在国内开始大规模普及，加上当时家庭电脑的普及，更给需要连接电脑拷游戏的国内烧录卡市场加温点火。我的第一盘烧录卡貌似是在 2003 年买的，甚至还不支持合卡，换游戏就要去游戏店花钱重拷。后来家里买了电脑，我便买个更加方便的支持合卡甚至能导入导出存档的烧录卡，自此，接触的烧录卡便多了起来。不过那个时候最大的问题是容量，比如 256M 的烧录卡，烧录个 256M 的游戏便没地方存档了，如果是汉化版因为多了中文字库直接就超了容量，所以那个时候的牛人们便都研究如何给游戏减肥容量并取得了相应的成果。后来尽管烧录卡的容量一再突破，但成本压力也越来越大，直到后来使用存储卡来装游戏 ROM，这个问题才得以解决，而这种靠存储卡装游戏 ROM 的模式，在 TF 卡大为普及



▲NDS烧录卡上的游戏合集。

且容量大为提升的 NDS 时代走向了完全成熟的巅峰。

然而让人无语的是，在今天的 3DS 时代，烧录卡竟然又回到了起点——那种一卡一游戏的起点。

当然，在有了正版意识后，喜欢的游戏还是要支持正版的，而除了正版卡带，针对 NDSi 开放的 DSi Ware 上的一些有趣游戏也被我下载下来，像应用到了 NDSi 摄像头的《镜头瓦里奥》、三国题材的塔防游戏、来自于《瓦里奥制造》但本身素质极高的《纸飞机》等，无意间，让我的 NDSi LL 成为了一款有着正版合集的机器。

记忆棒和硬盘里的 ISO 们

貌似在 PSP 发售前，久多良木健曾经对 PSP 的反盗版情况有如下一番话：即便用当今世界上最快的电脑来破解 PSP，也需要 60 年。在 PSP 破解之前，这种有漏洞便更新、不更新没法玩新游戏的模式，看起来的确是无懈可击。但结果不用我说了……

笔者因为 PSP 买得早，所以一开始也当了一段时间的正版游戏玩家，但最终没能抵抗住破解后免费游戏以及那众多模拟器的诱惑，于是我的 PSP 也成为了当仁不让的神器。破解后 PSP 不仅可以装下所有自己喜欢的 PSP 游戏，甚至连以前的 FC、MD、SFC、PS、GB、GBC、GBA、NGP、WS、街机等各种以前只听过却没条件玩到的游戏，简直是集大成的模拟神机！以至于现在，本人的 PSP 依旧处于服役状态。

和本人 PSP 同样杯具的是 PS3，经历了从电子狗到直接拷硬盘玩再到现在的全面告破。笔者的 PS3 还是自己破解的，虽然现在属于落灰状态，但回想起来似乎破解后运行 ISO 的成就感还是蛮大的。当然，我的 Wii 也没能逃过被自己破解掉不幸现实。



街边的多合一街机

2009 年搬家，从昔日公司宿舍所在的办公区搬到了现在住的生活气息浓郁的住宅区，各种生活服务类的店面超多超方便，于是便看到了一些小店在门口额外增加收入的机器，一种是机器猫、喜羊羊、皮卡丘、黑猫警长等各种奇形怪状化后的卡通形象的、一边摇一边嗷嗷唱儿歌的电动摇车，一种就是高不过一米、屏幕最大 15 寸的机台，我有几次路过都没留意是做什么，就发现上面有街机般的摇杆和按键布局，而且支持双人游戏，经常有小孩子在上面打《KOF》或《三国志战记》，当时以为不过是小型化的街机。后来有次在一家小卖店门口买早点，等待找钱时正好有小学生去投币玩，就看看是什么游戏，没想到进入后竟然是游戏选择界面：左边是游戏列表，全中文的，右栏则显示静态的游戏画面！这可真让我眼界大开，早年在游戏杂志上似乎看到过说有那种多合一游戏主板的街机，但始终未得一见，没想到看到实际的机器，竟然是在 2009 年的小卖店门口！



把 3DS 塞满游戏

我的 3DS 买得不算早，起码没在国内售价 3000 多的时候入手，但是入手后没俩月官方便出了降价及大使计划的消息。尽管网上骂声一片，但我这人心宽，算了算比降价后大概多花 600 元钱，但却多得 20 款 FC 和 GBA 的游戏，便也不去计较了——计较也不能把钱计较回来，有那精力还不如多玩些游戏放松心情。但说归说，有限

的时间我还是更多地放在了3DS游戏上。尽管大使计划中不乏《冰山兄弟》这样引领我当年进入游戏世界的作品。除此之外，便是当时免费的游戏，像FC的《机车骑士》、GBA的《塞尔达传说 四支剑》、3DS的《口袋妖怪立体图鉴BW》这些便都是当时免费下的。

免费的试玩版我也不放过，下了很多试玩版后的感觉是——和NDS时代玩烧录游戏一样，都不花钱，都是体验一下便放下了，而确实喜欢的则会掏钱买正版。为了放入更多的试玩版，我还把SD卡换成了32G的。

我的这种玩试玩版的下载游戏情况大概持续着，期间也买了一些付费下载的游戏，玩得还蛮有感觉的，而作为口袋玩家，《黑2・白2》相关的《AR射击》和《口袋妖怪立体图鉴 专业版》以及去年末对应《X・Y》的《口袋妖怪银行》及《口袋转移》自然也不会放过，当然也包括就在不久前发售的《口袋妖怪战斗方块》。爱屋及乌，还买下了Gamefreak的《节奏猎人》。在换了3DS LL后，我所有的下载游戏以及包括大使证都转移到了新机器上。



尽管如此，我3DS LL里的下载游戏仍是缓慢而不温不火地增长着，直到2013年末……由于秋天一大票本命游戏的发售让我买了不少游戏，所以年末的小黄纸换游戏活动我成了非常积极的参与者，以至于手头的小黄纸不够用时甚至上网花钱去买下载码。而在购买小黄纸下载码的过程中，意外地发现有售3DS白金会员《大战争DS2》下载码，这真是个意外惊喜，看看30元的价格果断购入下载——自己没能在NDS时代入这款游戏的正版已经成为了我的一大遗憾，没想到到了3DS时代竟然用这种方式弥补了！

看着3DS游戏系统界面下密密麻麻的图标，我不得不去尝试建立文件夹来把那些游戏分类，分类后再度心血来潮，把之前在NDSi LL里付费下载买的一些小游戏也都转移到现役的3DS LL上，真正是集大成的机器了，虽然看着很有成就感，但美中不足还是有的——NDSi上的创意经典之作《镜头瓦里奥》在搬到3DS LL后，由于两代主机摄像头位置不同而无法准确识别自己从而玩下去，成了其中惟一一个只能看不能玩的遗憾。

在国内玩家有了正版意识后，很长一段时间内，以合卡为代表的游戏合集都和盗版划等号，但是随着官方厂商将经典打包发售的做法的普及，合集也成为了一种新的购买者。与合卡一样，在存储卡里存档游戏相当长一段时间也意味着破解与盗版，但在付费下载越来越成熟的今天，我们的游戏机同样可以有各种正版的数字游戏。国内的游戏发展实在太过特殊，甚至可以说，正是因为上世纪90年代台湾火爆的组装机组装卡大大降低了家庭电子游戏娱乐的成本，成为了启动国内游戏业的开端，也因此有关正版盗版的争论在今天仍旧存在。笔者作为由盗版和破解引领入门的老玩家之一，已经到了成家立业的年纪，在游戏相对于收入并不算昂贵的今天，作为游戏玩家，购入正版算是笔者对喜欢的游戏、喜欢的厂商最直接的支持，当看到自己喜爱的游戏高居销量榜上时，“里面有我贡献一份”的感觉也是很自豪的。而当看到3DS中满满的游戏联到以前的烧录卡、合卡而感慨一番后，也不禁自问：“落灰近一年的PS3，是不是也该为《战国无双4》而升级从正了呢？”



投机心理

那天玩《MHP3》，我新创了个小号，穿着“吊丝装”打彩鸟，打了好久，我的回复药都用完了，血也没多少了，忽然彩鸟叫来了青熊兽，我忽然感到很棘手。可在这时，青熊兽扑了过来，我立马闪开了，结果它跑过头把我身后的彩鸟给扑死了。我觉得青熊兽是来帮我的！

海南 王治杰

库玛：我才不会告诉你自从开过金手指发现两怪互殴也会掉血后，我就经常故意把两只怪引在一起看它们互相残杀。不过这种投机心理风险是很大的，因为一般不是最后超过时间还没完成任务，就是两只怪醒悟过来后把我狂揍了一顿。

马修：库玛这姑且也算是一种战术吧……

乌冬：苦妈又记起了裸体双恐暴龙时的“美好”回忆吗？

乱收费

坑爹的学校，收钱从来都是一大笔一大笔地收，要是学校不乱收费，咱的PSV和3DS LL早就入手了，你说是不苦妈老师？

南宁 李仕政

马修：被你叫着了，库玛的确当过老师，而且收过费……

库玛：如果我是老师就算学校不乱收费我也会没收掌机拿去玩的，没收你们辛苦存钱买来的掌机。

阿鲁：学校收费跟你入手掌机有啥关系？难道你的零花钱还要用来缴学费么？

胧月：我猜是可以以学校乱收费的名义自己把这笔钱黑下来——没错，我就是这么阴暗。

只言片语｜生命不息，狩猎不止！（承德 亚平）

掌门话题　让你起先头痛继而沉迷的迷你游戏



NDS上的《陆行鸟与魔法绘本 魔女、少女与5勇者》有个很有趣的设计，在某些小游戏中满足了特定的条件后会获得卡片。这些卡片并不只是单纯的收集要素，还可以组成卡组来进行对战，然后就会陷入用小游戏养小游戏的循环……

库玛

“《明星志愿》系列”里有一个叫“飞天小历险”的迷你游戏，主角在一个横向卷轴上御剑飞行，玩家要操控键盘上下移动角色使其不碰触到怪物。当年玩得不亦乐乎的我在最近看见风靡的傻鸟后总觉得有一种眼熟之感……



《战国无双2》有个“双六”模式，类似《大富翁》的玩法。起初只是为了解锁阿国而不得不玩，后来反倒喜欢上了，刷累时就玩上一把。这种风格与正篇截然不同，且又精心设计过的小游戏（模式）还是挺有意思的。

白菜

“《弹丸论破》系列”每次一到学级裁判部分，就是典型的迷你游戏合集。一代还只是玩FPS和节奏音乐游戏，二代竟然还加入纵向跑酷。为了打无伤评价而不断挑战迷你游戏的玩家相信不止我一个。



印象较深的是《猛虎！高校暴力教师》里的钓鱼小游戏，刚刚接触时被鱼各种调戏，花了不少时间才逐渐上手，之后就完全停不下来了。其实这款作品里的迷你游戏不少都需要花时间来上手，但一旦深入就逐渐沉迷了，本人就曾在这游戏里打了一天的网球……



《女神转生OL》有个令等离子体亡魂获得解脱的游戏，能获得一些遗物奖励。玩法与《大众高尔夫》的击球相似，要使运动的光标在安全区域内停下，起先玩得挺无聊的，后来连副本也不想下，还特意把第一个满级近战号洗成了融合士。



印象最深的是《FFⅨ》的卡片游戏，原因只有一个字——难，当时不会日文完全看不懂规则，只好自己摸索，结果当然是完全赢不了，不甘心只好不断尝试……那段时间可以说是完全沉迷进去了，很多时候一开机就是玩这个，推进流程早已忘到九霄云外。



貌似是《口袋妖怪 红》里的老虎机了，虽然一开始完全不知道如何找规律，但挑战一个小时就大致掌握了按键时机，所以有段时间都耽误游戏进程了，并换了各种技能机。但后来一看兑换3D龙的游戏币数9999，最终还是花钱买游戏币兑换了3D龙。

她才初一



到妹妹家去拜年，我玩Xbox 360、她赶作业，可怜她才初一呐！

武汉 猫丸

阿鲁：整天欺负妹妹，好评！

苍穹：这位同学你自己不是高三么，莫非“高考大魔王”已经被你等级压制了？

库玛：当晚妹妹的日记中这样写道：高三了的姐姐居然还有空玩游戏！我不禁有点担心，于是当着姐姐的面做起作业来希望能给她点启发……

胧月：或者你妹妹报复性地来个回函倾诉“过年家里来了个熊大人乱碰我机器”云云。

只言片语｜期待PSV的《弹丸论破》，最强的推理游戏，轻小说和动画的忠实FANS。（大庆 孔繁净）

机友不多

虽然联机乐趣多，但好机友并不多，所以慢慢选择单刷，感觉一个人玩时游戏热情削减得很快。

北京 海豚

阿鲁：你选个不能联机的游戏就没有这种困扰了。

乌冬：现在不少游戏都支持网上联机，有条件的话可以尝试一下，说不定可以找到新的机友。诚然联机乐趣多，但其实一个人玩时也有一个人的好处，比如可以不用在意别人，自己想怎么玩就怎么玩，还有磨练技术和研究打法时也是一个单机比较适合。

库玛：跟小伙伴打游戏老是被嫌弃后我反而会回归单刷找寻一点自尊……

乌冬：斜眼笑……

库玛：乌冬一个人去打红黑龙和索隆任务吧，加油！

为了中奖

为了能在“2013 TV GAME大赏”中个大奖，我一共买了5本《掌机王SP》和2本《游戏机实用技术》，另外老板还给了我一张选票。我总觉得这样一来我中奖的概率会提高好几倍，祝愿新年能够捧一个大奖回去。

上海 顾春军

库玛：死皮赖脸问苍老师要了他的选票然后悄悄寄去抽奖的我光荣地成为了一名分母，唉……这次刮发票中100块钱应该是一次偶然的人品大爆发。

苍穹：我当年还是读者时中过一件T恤和一个手办。

胧月：不管结果有没有中，至少我希望你中。

虫无兮：中过一些奇怪的奖的我不得不说，有时中奖并不是什么幸福的事。

马修：虽说很感谢顾春军同学的支持，但还是想说，参加抽奖这事平常心平常去参加就好……

真玩家

我最不擅长格斗游戏，小时候刚开始玩时虐虐电脑还是可以的，但一跟小伙伴对打，我总被打得很惨，基本没赢过。而且小时候我是一名学霸，是所有家长口中的那个“别人家孩子”，所以，当小伙伴们知道我格斗游戏玩得很弱时，每次大家玩游戏都要轮流虐我，而我是个无所谓的人，他们就开心就好。见他们虐我虐得那么开心，我觉得很骄傲，团结了爱玩游戏的同学，实现了世界人民的大联合。

南宁 卢尚拓

虫无兮：长大后，我就成了你……

白菜：荣辱不惊，果然真玩家！

胧月：毛老师就是不懂这个道理，现在全编辑部没人玩格斗游戏了。

苍穹：本人同样不擅长格斗游戏，所以《灵魂能力》我也打不能对战的（吹口哨）。

假名三合一

其实……我寄过来给小编们的名字都不是真的！同桌三人，一本《掌机王SP》！一张回函表！连名字也共有！从左到右，各取一个字，我坐中间，所以名字中间都是同一个字！我知错了！不要和谐我！就在写这张回函表的时候，我收到了邮局的通知，叫我拿身份证去领包裹，这让我怎么办啊！下次我再也不敢用假名了！我赶紧把这张回函表的名字又改了回去！我还有救吗？

泉州 郑焜塘

阿鲁：还好你不是在大抽奖时乱写名字，不然中了大奖你会哭昏在厕所里的。

胧月：可惜了这么个看起来风雅的名字，结果是假的。包裹并没退回到我们这里，这种情况需要你去跟邮局协商，看需要何种证明，查明以后可以联系我们读者服务部，尽力替你解决。

马修：特别提醒下，姓名、地址这两个涉及抽奖的重要信息一定要保证真实并书写清楚。如果参加抽奖的话也请留下联系电话，这样才能给中奖者快递奖品。

只言片语｜鉴于最近登录PSN总上不去的惨痛事实，我决定换路由器了！（温州 李源）



鲁叔×虎牙1

这个月部门最嗨的事莫过于鲁叔去见了他朝思暮想的虎牙，各位小伙伴也没有错失任何一个可以损鲁叔的机会，深刻反映了同事间如春风般的温情关怀。

（由于见虎牙的活动是在某周周二，于是小伙伴们纷纷在周一猜测鲁叔第二天的着装打扮。）

白菜：鲁叔周二目测要穿西装去。

阿鲁：我等穷人哪里买得起西装。

虫无兮：我借你。

苍穹：别逗了，鲁叔肯定要穿他那件AKB的外套去。

虫无兮：所言甚是。

库玛：鲁叔确实说要穿AKB外套去……你们太了解他了……

乌冬：人家都不是AKB了，你穿AKB衣服去不是打她脸吗？

白菜：今天中午我跟他说了这句话，一个字都不差。

虫无兮：于是鲁叔捂着一边的脸说：“乌冬再打我一次。”

（事件的结局是向来都抗拒买衣服的鲁叔当晚就伙同胧月、毛老师和乌冬去了市中心的购物中心，砸重金购入了一整套全新装备。然后第二天从头到脚焕然一新，屁颠屁颠地去见了最爱的虎牙。）

鲁叔×虎牙2

（在交小编寄语时库玛偷窥了一下鲁叔的寄语，被鲁叔提供的整个画面呈暗黑色的板野友美照片吓到……）

库玛：鲁叔，你还是让美编把板野友美的照片调亮点吧，不然登出来的时候你就是真正的虎牙黑了。

苍穹：鬼呀……

胧月：这么糊，怎么拍的？

库玛：糊就算了关键是太暗了，印出来绝对又是一坨不明物体，而且阴影打得就好像友美小姐长了一圈胡子样……

乌冬：鲁叔太激动，手抖。

库玛：鲁叔应该去借个单反的。

胧月：他的相机就是单电，只不过拍出了iPhone4的效果罢了。

库玛：哈？我以为就是卡片机……

乌冬：整天黑人家。

库玛：我不应该这样说的，都是因为店里打光不好！

乌冬：人家鲁叔都懒得理你。

库玛：嗯，我已经在反省了！

苍穹 白菜：鲁叔已经哭晕在厕所隔间里……

库玛×减肥

库玛：你们还有人想去吃堂本家的下午茶嘛？新菜品的照片看起来都好棒！

苍穹：都没人搭理你……减肥计划彻底放弃了是吧？=_,=

库玛：一天吃这一顿就好啦！

白菜：苦壕不吃晚饭=除了晚饭啥都吃。

马修：然后吃进去4顿饭的量。

库玛：嗯……不是这样的_(:з」∠)_……你们听我解释！就是说一天只吃一顿饭，就算拼命吃最后其实还是跟吃三顿饭的量差不多的。

马修：不一样的。一天三顿边吃边消耗，一顿吃了三顿的量，消耗不掉的就都储存了。

库玛：那下午吃了就散步到晚上！

苍穹：自欺欺人最好看了。

人品好

在玩《怪物猎人3G》时打了两盘上位火龙（刚进上位）就刷了2个红玉，于是苍火套无压力。看网上那些刷了30、40只的人，真是老话说得好：人品好挡也挡不住啊！

武汉 赵雪枫

乌冬：有这种心态就好，欢迎这位同学加入《MH4》的刷挖掘装备大军。

马修：我怎么感觉像是赌场里庄家先放水……

虫无兮：俗话说得好“笑到最后的才是胜利者”。事实证明，在这种刷刷刷的游戏当中，系统总是会先让你产生一种“人品还不错”的错觉，最后再坠入“为啥就是不出呢”的深渊。Good Luck。

阿鲁：《怪物猎人》不一贯都是想要什么不出什么么？习惯了就好。

小孩子≠熊孩子

过年时，读二年级的表妹来家里玩，虽然很闹腾，但是跟我要PSV、3DS玩的时候，我拒绝她也不会闹脾气，而家里人也十分开明，知道我的顾忌。比起那些遇到熊孩子、熊家长的，我真是太幸福了。

晋中 朱思远

胧月：几年前每到过年请亲戚家吃饭我都会把所有游戏机和电脑藏进箱子里，好在现在他们长大了。

虫无兮：因为种种原因，家里几乎没有客人，过年一般都是独自一人看家，从未见过熊孩子啊。

马修：其实小孩子还真不等于熊孩子，起码我的外甥女是这样……

苍穹：熊孩子大多是家长惯出来的，家长管教有方的话，小孩子一般也比较守规矩。可能是由于平时我比较严肃，（面部僵硬？）小辈们到我家中玩耍时都颇为顾忌，以前外甥女不敢坐我的办公桌写作业，现在小侄女甚至都不太敢进我的房间。

阿鲁：苍老师，你整天吓唬熊孩子家里人知道么？

只言片语 | 想把《胧村正》白掉，让我得到一个白金吧！（天津 章瞳）

218辑调查之被逼相亲及拜年趣事

相亲要逼着么？等到想通了要在这世间留下些什么的时候，就会自动寻找另一半了。

湘潭 周哲

每逢佳节被相亲，大龄单身男伤不起啊！可能是我真的太吊丝了吧，邻居大妈给我安排的都……算了，说出来对人家女方不尊重。

沈阳 PETA

关于处对象这事，父母比我淡定多了，完全没有催我的意思，反倒我自己觉得到这个年纪还没谈过恋爱是不有点不太好。但刚开始工作，还是先打拼事业吧，顺便看看能不能碰上对的人。至于拜年，宅友们总有人抱怨亲戚家熊家孩子迫害自己的游戏存档和塑料小人吗，好在我家的亲朋好友对我的爱好都比较了解，所以还不会发生悲剧，幸福啊。

广州 马勒个修

怎么突然想起问这个，是不是料到吾等老读者已经到了这个年纪了……相亲是还没到年纪，毕竟我还是学生，不过拜年时总是被问有没有女朋友倒是真的，其实也不光是过年时，平时也经常被问到，人人都有一颗八卦的心啊。我的情况略复杂，和某位童鞋已经是那种程度的关系但就是不想表白，所以每次被问到这个话题心里总是五味杂陈，到底是有还是没有呢？自己都不知道……

苏州 木下新一

小外甥来我家砸坏了PS3，很巧合的是这台PS3还是他爸送我的，内心无比困扰……

Mr.翔

本来还在读高中的我是不可能被有对象这种问题问到的，结果去外婆家吃饭时，大家问起了表姐的对象问题，我自然淡定地在旁边看戏。然后她竟然把话题引到了我身上，说了近半小时对我另一半的要求，汗啊……

宁波 陆廷宇

从小到大从没经历过相亲，自己认识的亲朋好友也都是自由恋爱，最后自然地迈入了婚姻的殿堂。

杭州 Deepthroat

对于我这种爱着ACG的高中生来说，过年除了一天七八遍的父母唠叨之外，最可怕的就是亲戚串门时带来的三五岁熊孩子了。每年他们来之前我是一定得把我的心肝儿们（掌机、玩偶甚至连《SP》这些书都算在内）收拾到盒子里藏到衣柜里……和被熊孩子们摧残相比，挤挤箱子根本就不算什么磨难啊！

大连 凌随意沫

我们这边说是正月相亲对媒人不好，腊月的时候在忙别的事，所以相亲被顺到正月之后了，暂时庆幸下。但估计小编们收到信件时我已经踏上相亲之路了。下辑来信时再分享吧，敬请期待。

天津 左路狂飙

今年过年要上班，所以都没去拜年，不过在年初五初六这两天由于无聊，拿很久以前用PSN会员下的《山脊赛车》，玩了一个下午后，在退出游戏回到游戏主菜单的时候弹出了一个CPVCIP的奖品，开始没在意，但在我按下○键后又看到弹出框说我获得了白金奖杯。我顿时呆了一下，对于我这种无意识白金游戏的玩家来说，这应该还是对我过年上班的一种安慰吧。

广州 噗噗熊

四格漫画·买女包











苏州 老总



马修： 虽然看起来按键手感会很成问题，但还是期待下双宽屏的3DS后代主机吧。



晋江 勇者A

马修： 原来是勇者A同学的默认形象！

汕头 Melmen



马修： 忽然分不清上面的两个圆点是眼睛还是眉毛了怎么办？

马修： 短发、吊带再加上眼镜，貌似是干练流的妹子呢。



称得 亚平

马修： 高伟同学的职业是插画师，这个是高同学的原创角色么？

洛阳 高伟





库玛会画画，不如在游戏美图秀里秀一把？

上海 王菁益

库玛： 吾辈还没那么高超的画技，只能算一个自嗨的水平，不过我会加油的，争取到时把周围黑我的人都画进四格里！

我有一部GBA与一部神游出品的GBA SP，请问小编，能否用普通的对战线进行联机？另外我想问一下像《圣斗士星矢》这类经典动画片改编的游戏是否会出中文版？

上海 顾春军

马修： 完全可以用普通的对战线联机。至于出不出中文版这个要看厂商，小编还真无法确定，起码现在还没中文版消息。

从学习到工作到安家，小编是怎么想的？

青岛 阳光 Sunshine

马修： 也没啥怎么想的，走一步看一步，行事在人成事在天，自己尽量努力呗。

高考后，什么Xbox One、PS4，通通入手，把损失的青春补回来！什么《最后生还者》、《死亡空间3》、《龙之王冠》、《横行霸道V》，我要全成就！

大庆 大叔

马修： 虽然被你的主机以及游戏阵容给震慑一下并且觉得可能会让你高考后的假期很累，但还是说句：加油！

希望今年能把已有的游戏全部通关！

南宁 AXG

马修： 比起上一个大叔的目标，你这目标更……加油吧。

希望能有一款集合所有《口袋妖怪》的游戏。

青岛 党政

马修： 类似以前的386、493版么？这种改版的只能等游戏破解后才能出了。

赶在2013年底成为了双机党，但三个月下来发现给自己游戏的时间真不如从前了，希望2014年还能白更多的好游戏。

晋中 朱思远

马修： 很正常，除非是家里有钱，一般人买游戏机的简易度和游戏时间都是成反比的，当你觉得你能轻松买下想要的游戏机时，你会发现用来玩游戏的时间已经很少了。

年前入手了《高达破坏者》和《讨鬼传》PSV限定版，又拍下《最终幻想》和《噬神者2》限定版，555……大出血！求小编安慰！

石家庄 Lininter

马修： 我觉得这些限定版已经足够能把你安慰得忘掉一切烦恼了。

半年没寄回函了，这半年上了高中，多可喜亦多可悲，不知为何总感觉好累……

广州 死旗君

马修： 差钱、学习任务重、和新同学关系紧张、喜欢的妹子不敢开口……高中时的悲喜惆怅主要来自这几个方面，也可能是家庭压力或者其他原因，总之找到原因，给自己开导一下吧。

因为学业压力重，游戏方面的时间只好减少了，但还是希望能玩上几款PSV游戏，只是PS3估计没时间碰了，更别说PS4购入计划了……

宁波 稀幻

马修： 学业重还有PSV游戏玩，满足吧，少年！

我的这种心理

我想买PSV和3DS，但是我PSP和NDS上的游戏还有没玩完，所以我觉得不应该抛弃它们。但是我把GBA上的所有游戏的玩完了，用了5年的时间！怎么看待我这种心理？

青岛 党政

马修： 贵在坚持啊，恭喜你的GBA圆满了。

阿鲁： 三个字：强迫症。

白菜： 此时应该果断找苍穹。

苍穹： 强迫症和工作狂都是病，没药治（→_→）。

虫无兮： 我就说一句：NDS和PSP都还能再战10年。

只言片语 | 希望看到即将在4月10发售的《第3吃超级机器人大战Z 时狱篇》的攻略。（广州 噗噗熊）

苏州 贺念禹

桂林 银翼



马修：看到虫无兮这张画像，又联想到吕布和孙悟空，忽然感觉我们国家似乎有昆虫崇拜的传统。

贺州 月弥



马修：咦？一个长了胡子和脸的蘑菇？

马修：一个神秘的问号黑影啊。

马修：其实在外面打不好，可以回家自己玩嘛。



南昌 SYO-cy镜像

马修：美式风格十足的米诺牛。

杭州 余行健

马修：据说只有在最无忧无虑的年纪，才会为发型的问题发愁哦。

大庆 大叔

陷阱

我从A的座位旁路过，看见他椅子上有团剩菜，此时A回来了，我以为他也看见了我就没讲，结果他一边和同桌讲话一边坐上去了——坐都坐了，我也不好说，就这么让他坐着了。

武汉 袁雅婷



虫无兮： 这样怎么行，那其实是个羞辱系的陷阱。你得在他桌子上、座位边、走道上和教室门口都设置陷阱，待他一路触发，形成连锁，最后顶着南瓜头走出教室才行。你说是不，毛老师？

苍穹： 毛老师拿出了黄金木马……

白菜： 如果按虫无兮说的这样做，你在发动连锁的瞬间就会被周围的人一拥而上无限连打到死。

马修： 其实袁同学只是看客，这里隐藏了一个人物——就是把剩菜放在A椅子上的那个神秘人。

只言片语 | 终于等到PSV平台的正统《机战》了！（广州 马勒个修）



前段时间，《掌机王 SP》和《游戏机实用技术》合作搞了一档网络视频节目“共斗频道”，本人也和 UCG 的小编们在其中的一个环节里小露了一脸，感兴趣的朋友可以关注咱们的官方微博。

3DS 能否和 NDS 联机？

青岛 党政

使用 3DS 玩 NDS 游戏的话，是可以和 NDS 联机的，包括本地联机及分享游戏。部分游戏如《口袋妖怪》支持网络联机，不过 Nintendo Wi-Fi Connection 停止后就要看具体情况了。

★·★·★·★·★·★·★·★·★

PSN 转服务器具体什么流程？奖杯是否共享？目前各服务器孰优孰劣？

广州 朱思远

PSN 并没有像 Xbox Live 那样提供换服服务，所以 PSN 想要改服，只能重新注册一个账号。尤其对于一机绑定一账号的 PSV 而言，之前账号的奖杯、游戏存档、购买记录等都无法沿用（PS3 有部分本机数据可以通用）。各个服的区别可以从“PSV 总部”栏目的“本月 PS+ 免费游戏一览”中窥探一二，以国内玩家注册最多的日服、港服比较而言，日服有一些独占游戏，如《扩散性百万亚瑟王》、《龙之信条 任务》等目前都只能在日服玩到，PS+ 也经常会送各种文字 AVG（白金神作），另外官方的活动相比其他服也更频繁一些；以往被称为“后妈服”的港服在 PS+ 赠送的免费游戏上有压倒日服之势，欧美制作小组的 PSN 下载游戏在港服上更新得也还算及时，想下载官方中文游戏更是只能选择港服。还在纠结和斟酌的玩家不妨登陆以下网址 https://store.sonyentertainmentnetwork.com/，这里可以直接看到各个服的 PS 商店列表。

★·★·★·★·★·★·★·★·★

《牧场物语 连结新天地》中隐藏候补リコリス的喜好和出现地点分别是什么啊？都找不到她……

福建 Yozora

リコリス的出现需要将游戏推进到第二年的夏 4 日，去钓り大会的路上，路过山のふもと就会自动触发她的登场事件。リコリス最喜欢大豆のサラダ；非常喜欢豆腐ハンバーグ和おひたし；对所有的花、沙拉（サラダ）料理、きのこ、ミント、所有的水果、ふろふき大根、豆乳、ハーブサラダ、所有的茶类饮料、みそ汁也很有好感。

★·★·★·★·★·★·★·★·★

《MH4》中我联网后可以用自己的 FC 进入别人房间。但是我开房后朋友说我一直隐身，这是怎么回事？求支招。

上海 顾文韬

这是因为你在设置 FC 时将自己的状态显示设定为了不公开。解决方法是在主菜单页面点下屏上方的橘色笑脸进入朋友列表（フレンドリスト），然后选择左上方的设定，将“是否公开自己的线上状态（自分のオン

只言片语 PSV 的《龙珠 Z Z 之战》符合广大玩家的口味，将是一款非常出色的 ACT。（上海 顾春军）

ライン状态を公开する？”）选项更改为“公开（公开する）”即可。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《FF X -2》能够一周目就达成男主复活和故事完成率 100% 吗？另外比卡涅沙漠中寻找仙人掌怪的任务，要分数多少以上才能拿到效果配置盘“成长的约定”？

绍兴 鱼之乐

答：1. 都可以。男主复活的条件比较低，一周目完成率 100% 比较苛刻，你可以参看本辑的“研究中心”。2. 这个迷你游戏的得分跟报酬、完成度没有任何关系，只需要在仙人掌洞窟里与弗拉雷（要寻找的最后一只仙人掌怪）玩射击游戏并击败它即可。首次挑战输了也不必读档重来，以后还可以来这里反复尝试。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《JUMP 全明星 胜利之战》里，四个主角里路飞、鸣人和阿虏都很好用，就黑崎一护感觉不好上手，攻击力很低。是不是我没找到窍门？

Email 刘欢

其他三个主角打人都比较直接，连段也简单。黑崎一护单发打人不痛，想要用好就得熟悉他的独特系统“瞬步”，发动方法是特定招式后向想要移动的方向推一次摇杆，一护就会取消硬直瞬间移动过去。这里给一条运用瞬步的连段，熟悉之后应该火力就上去了：□・□→R+○→瞬步→空中△→瞬步→空中△・□→□・□・△・△。另外一护还有一条简单连段，△・△・△→L↑+○，也可以打出比较理想的伤害。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

因为手滑，错点了升级，我的 3DS 现在已然升级到了最新的系统，去年花了将近 400 元买的 Gateway 烧录卡没法用了，DSTWO 也玩不了了，请问有 3DS 的降级方法吗？初始化能否降级？如果实在没法降级，就求小编推荐个便宜耐玩的正版游戏吧。

上海 龟猫

很无奈地告诉你，3DS 目前没有任何方法可以降级，包括初始化也不能降版本。Gateway 基本上是无解了，DSTWO 的话可以关注下官方的系统更新。便宜耐玩的话，e 商店上有不少付费下载的便宜又耐玩的游戏，像本人前不久买的《钢铁潜水员 潜艇大战》就超级耐玩；近期的《口袋妖怪战斗方块》也是物超所值的好游戏，都不算贵，可以去淘宝买点卡后登陆 e 商店充值购买。不过《潜艇大战》的耐玩主要来自于网战，如果想继续玩 DSTWO 的话可能经常要面临在烧录和网战之间的两难选择。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《雷电十一人 GO 银河》中，除了魔神ペガサスアーク＋奏者マエストロ＋剑圣ランスロット的特定合体化身外，还有哪些特定的组合可以发动合体化身？

潮安 王友润

所有特定组合如下，（发）代表可发动组合的化身：

2 体组合
圣兽シャイニングドラゴン（发）＋暗黑神ダークエクソダス（发）＝圣骑士アーサー
音速のバリウス（发）＋重机兵バロン＝海王ポセイドン
光速のマキシム（发）＋机械兵ガレウス＝海帝ネプチューン
奇术魔ピューリム（发）＋道化师ファンタム（发）＝梦绅士ドリームアンクル
胜负士ダイスマン（发）＋幸运のラストベガ（发）＝灼热のレッドダイス
鸟人ファルコ（发）＋龙骑士テディス＝豪雪のサイア
天空の支配者凤凰（发）＋黑き翼レイブン＝狱炎のアシュラ
虚空の女神アテナ（发）＋红きメガホーク＝慈爱の女神メティス

3 体组合
魔神ペガサスアーク（发）＋奏者マエストロ＋剑圣ランスロット＝魔帝グリフォン
精锐兵ポーンW（发）+精锐兵ポーンW（发）+精锐兵ポーンW（发）＝魔女クイーンレディアW
精锐兵ポーンB（发）+精锐兵ポーンB（发）+精锐兵ポーンB（发）＝魔女クイーンレディアB
人工化身プラズマシャドウOF（发）＋人工化身プラズマシャドウOF（发）+人工化身プラズマシャドウOF（发）＝狮子王アリオス
人工化身プラズマシャドウDF（发）＋人工化身プラズマシャドウDF（发）+人工化身プラズマシャドウDF（发）＝太古の战士ジャガウォック
人工化身プラズマシャドウSH（发）＋人工化身プラズマシャドウSH（发）+人工化身プラズマシャドウSH（发）＝炎魔ガザード
人工化身プラズマシャドウGK（发）＋人工化身プラズマシャドウGK（发）+人工化身プラズマシャドウGK（发）＝魔王ギラーゼ

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

吴宇翔　昵称：老吴

性别：男　年龄：31
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：ACT、RPG
地址：山东省青岛市四方区抚顺路19-8-2-401
邮编：266000　QQ：149390312
Email：149390312@qq.com
电话：18661806202
想说的话：再坚持几年就可以和儿子一起玩游戏了，坚持！

朱思怡　昵称：诺克特斯特莱夫

性别：女　年龄：18
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《FF》、《MGS》
地址：浙江省海宁市硖石镇海洲街道盛堰路3号2幢7单元213室
邮编：314400　QQ：545144213
Email：noctisstrife@qq.com
电话：0573-87222389
想说的话：我的PSN是noctis-fair，一起来玩吧。

刘鸿艺　昵称：好军人回归

性别：男　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《高达》、《MH》
地址：北京市大兴区清源东里甲一号一单元502
邮编：102600　QQ：413022217
Email：413022217@qq.com
电话：18614058125
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

邓骄一　昵称：阿三

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDS、NDSi、3DS
喜欢的游戏：《新・光之神话》
地址：上海市长宁区安顺路89弄7号1904室
邮编：200052　QQ：707654788
Email：707654788@qq.com
电话：13482222685
想说的话：我在想职业是学生还是neet，不过还算是接受教育中吧。

卜伟文　昵称：噗噗熊

性别：男　年龄：25
拥有掌机：NDSL、3DS LL、PSP、PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《塞尔达》、《初音》
地址：广东省广州市白云区广州大道北京溪麦地村东街41号303房
邮编：510510　QQ：1812320773
Email：1812320773@qq.com
电话：13326472268
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！希望能在2014年玩到更多自己喜欢的游戏。

只言片语　希望中文版的游戏多一点，这样看得懂剧情了，乐趣才高。（南宁 卢尚拓）

马暄昊

昵称：马文

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDS、PSP、PSV、3DS LL
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》
地址：山西省太原市杏花岭区解放路东二道巷永济路小区5号楼3单元305
邮编：030009　QQ：2693707449
Email：dab108@163.com
想说的话：每天都因游戏而快乐！

张剑

昵称：海豚

性别：男　年龄：32
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MH》
地址：北京市丰台区和义西里4区2号楼2门202
邮编：100000　QQ：93800970
Email：93800970@qq.com
电话：13810100501
想说的话：加入狩猎一族。

顾文韬

昵称：Mr.翔

性别：男　年龄：17
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》
地址：上海市宝山区海江二村164号502室
邮编：200940　QQ：838718319
Email：838718319@qq.com
电话：18964014879
想说的话：感谢《掌机王SP》让我变得如此机智！

孙令威

昵称：神羽灵月

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《刀剑神域》、《噬神者》
地址：湖北省十堰市茅箭区铁匠湾巷2号3栋2单元301号
邮编：442000　QQ：503356165
Email：503356165@qq.com
电话：15327948516
想说的话：日语求学中，离四级的路还很长……

张锴

昵称：Foxy

性别：男　年龄：29
拥有掌机：NDS、3DS
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》、《机战》
地址：广东省广州市天河区天河北天润路31号润华大厦西塔1705号
邮编：510630　QQ：512429223
Email：vzowxzk@qq.com
电话：13538940338
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

刘溪

昵称：溪酱

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSV、3DS
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》、《初音》
地址：浙江省苍南县灵溪区浙闽参茸市场六街3幢113号
邮编：325800　QQ：675064707
Email：675064707@qq.com
电话：18358768238
想说的话：希望小编玩游戏时多注意身体。

张玄宇

昵称：夜玄

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、PSP、PSV
喜欢的游戏：《FF》、《MH》、《初音》、《GTA》
地址：江苏省南通市通州区东大商贸城D区150号
邮编：226300　QQ：546362390
Email：546362390@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

杜逸弢

昵称：天空男孩

性别：男　年龄：14
拥有掌机：3DS、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《高达》
地址：上海市杨浦区眉州路513弄2号202室
邮编：200090　QQ：1719722903
电话：13701859608
想说的话：第一次寄回函表，请大家多多关照！

只言片语　期待PSV版《战神1+2》高清合集，买来收藏。（天津 章瞳）



乌冬

◆大组阁过后，AKB48G迎来了新一波的毕业潮，基本上每个星期都可以看到成员宣布毕业的消息，虽说大部分都表示是组阁前就已经决定好毕业的，但组阁或多或少也起到了催化剂的作用，希望运营能安抚一下因组阁而受到打击的成员吧，要不这样毕业潮都不知道几时才能结束。

◆《EXVS FB》对排位战的分数制度进行了修改，到佐级输了扣的分还是比赢的分要少，虽然不多，但也比到尉级就开始加减分一样的《EXVS》要宽松，多亏于此，自己的军阶终于第一次打到少佐。

库玛

★周末和朋友出门玩，吃饭时我主动请缨刮发票，结果神奇地中了张百元大钞。虽然这顿饭是朋友请的，但在我死皮赖脸的抱大腿技能下她还是默默地把中奖的发票给我拿去兑换了，这样的友情很感人肺腑、催人泪下有没有！

★还是周末，去了趟香港吃了一直很喜欢的一兰拉面，还跑去一个没记住名字的地方展开了走一路吃一路的豪迈之旅！虽然能隐约感受到众人的白眼，但其实不用担心我的减肥大业啦，因为那天一直都在走路消耗，应该就互相抵消了吧。嗯，我觉得一定是这样的。



▲作死的鲁叔在吃一兰拉面时放了二十倍辣椒，吃得满脸通红满头大汗眼中含泪的他在最后默默说了句：服务员肯定多给我放了，比我想象的辣……

胧月

★《初音F 2nd》总算打破了系列续作只收录新歌的陋习，因某视频网站的查封导致本人对2010年后推出的V家歌曲只熟悉《千本樱》，这次《罗密辛》和《炉心》的回归（老读者估计已经被我叨叨烦了吧）算是让我对系列重新升温。翻出电脑里的唱见文件夹把以前下载的翻唱全部听一遍，借着想起不少事，这大概跟我在一段时间内只LOOP一首歌的听歌习惯有关系。

★在不运动的情况下节食三周，成果是减了4斤。虽然节省了一些开销，但茶叶消耗量较大，80块钱以下的生茶也敢喝，且半个月喝了半饼。

★不想再碰该死的跑鸟和避雷，所以中文版毅然只玩了《X-2》。结合官方小说《X-2.5》，愈发让我觉得野岛一成的本意就是让Yuna放下过去，以崭新的自己去捕捉无限可能性的未来。下辑跟大家详谈吧，不吐不快。

苍穹

◎在《战国无双4》发售前忙里偷闲地玩了PS3的《灵魂能力 失落之剑》，这款“课金”型FTG因为只能打AI而被“格斗沙皇”毛老师所不齿，不过我这水平也就砍砍电脑了。说起来以前还把《灵魂能力》1、2代的“剑匠模式”都给完美了，《血腥咆哮4》的“生涯模式”也玩了很久。对于玩FTG没什么天赋的我来说，这类有育成要素而不强调对战的模式反倒能玩得比较自在。

◎一位撰稿人说做梦梦到我拿着西瓜刀催稿，好吧……虽然咱有“恶魔催稿人”的称号，但是也不至于用西瓜刀啦（笑着抄起砖块GB）。

马修

◆这些年最大的感受是：生活远比艺术作品狗血，更狗血的是前段时间有非常狗血的事情发生在到我自己的身上……那感觉怎么说呢？就像明明精力充沛地在非洲开夜车结果还是撞到了当地人。

◆上辑的主要有戏时间给了《潜艇大战》，这辑则给了《口袋妖怪战斗方块》，不得不说，这 e 商店的数字下载游戏越来越给力了。

◆有一天嫌去地铁远，就近坐公交，结果三辆车都没挤上去。年年节假日后深圳新闻都说节后返深人数减少、招工难用工荒，这不科学啊！狠劲想想，终于找出了答案，和深圳女多男少一样，这个数据其实是包括了很多我生活中很少接触到的那些流水线加工厂的。

◆《战国无双 4》赶在了我最忙碌的时候发售，不知道什么时候能玩上了。

阿鲁

■ 2014 年 3 月 18 日，板野友美前往香港宣传她代言的某品牌女包，本人经过一番周折后，终于见到了真人，也算是了却了自己的一桩心愿。从入 AKB48 这个巨坑开始就一直是“虎牙”推，虽然她现在没有虎牙并且已经单飞了，但本人对她的喜爱程度依旧不会衰减，相信这份喜爱会一直持续到她退出演艺舞台为止。



▲当与她眼神交汇的那一刻，我只想说：“洒家这辈子值了。”

虫无兮

●某日朋友 A（女）让我给她朋友 B（男）介绍对象。于是乎我就联系了朋友 C（女），问问她之前提到的要找对象的舍友 D（女）有没有兴趣。D 居然回复 OK，然后还提出要见面，于是我想当然地认为让同在广州的 B 和 D 见面便可。谁知 D 不愿意单独和 B 见面，需要 C 作陪，而 C 提出要有认识的人在场才肯出现。鉴于我和 A 以及 C 在大学是同个团队的伙伴，我又想当然地认为让始作俑者 A 出面即可。谁知 C 说 A 已经太久没联系了不算，必须有我在场，而且还让我把之前提到的另一个朋友 E（男）带上一并见面。而 B 我又不认识，所以还是得带上 A。结果就是我轻松愉快的周末毁了，被迫去趟广州掺和这大乱斗般的六人行。我以后再也不接受这样的委托了……

●其实 B 还有些罄竹难书的事迹，然而字数有限……

白菜

□《JUMP》比想象中的素质要高，让我有些惊喜。不过官方给出的资料也不齐全、甚至出错，更让我无语。很多资料最终还是得翻网络讨论串，自己拿着游戏一遍一遍试才敢写下来。给点力啊官方！

□自从春节回家给母亲手机装了微信以后，天天都能看到母亲在朋友圈里转这转那，偶尔还会打电话来叫我记得看她转的东西……实在是潮得挡不住啊！

□转眼间 4 月就到了，铺天盖地的新番又来了。而攻略研究也是陆续有来，什么时候才能补齐 1 月番呢？

咕噜（美编）

◆我们总以为不幸不会发生在自己身上，那些都是别人的事，所以我们不会为此做任何准备。这些都是非常正常的情绪。人的本能都是趋利避害的，如果我们一天到晚都想着自己会不会发生这些可怕的事情，恐怕我们早得焦虑症了。但是，什么也不做真的就是最好的选择吗？

Juxi（美编）

◆逛超市居然被某陌生男叫姐姐，看着那张脸，真想问句：大哥，你确定比我小吗？

◆最近常常陪老妈看电视，几乎全部都是抗战片，男主角个个都赶上超人了，不管任务多危险总是能全身而退，每当跟老妈讨论主角这样都不死简直没天理的时候，她总说主角死了就没戏唱了，好吧，主角光环无敌！

sienna（美编）



◆妈妈来深圳了，我又过回不管什么时候回家都有饭吃的日子了（偷笑）。

◆和妈妈约定好每个周末都去爬山，上个周末去了笔架山，这个周末去梧桐山吧，妈妈没有去过梧桐山她还蛮期待的，我去过两次，因为梧桐山有大梧桐和小梧桐，不过那两次的经历实在是太难忘了，做好爬完梧桐山回来残疾一个星期的准备！

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

本辑新确定发售日的大作并不多，6月26日的《自由之战》其发售日也早得出人意料，对共斗类游戏、尤其是近似《噬神者》的世界观设定较为感兴趣的玩家可以关注。不过3DS和PSV上各多出一款名为《高达 挑战三世代SP》和《信长之野望 创造》的新作，前者复刻自街机，是一款卡片战斗类游戏，后者则是来自去年年底的PS3/PC平台，只要卡得不厉害，还是比较值得期待的。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年4月			
2日	头文字D 完美换挡 在线（e商店下载）	头文字D パ–フェクトシフト ONLINE	SEGA	RAC	免费
2日	战车3D（e商店下载）	战车3D	Arc System Works	ACT	700日元
10日	企鹅的问题+爆胜 轮盘大战	ペンギンの问题＋ 爆胜！ ル–レットバトル！！	Alchemist	ETC	5184日元
10日	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星	クレヨンしんちゃん 岚を呼ぶカスカベ映画スタ–ズ！	BNGI	ACT	4977日元
17日	逆转裁判123 成步堂精选集	逆转裁判123 成步堂セレクション	Capcom	AVG	4309日元
17日	名侦探柯南 幻影狂诗曲	名探侦コナン ファントム狂诗曲	BNGI	AVG	6145日元
24日	交响旋律 最终幻想 谢幕	シアトリズム ファイナルファンタジ– カ–テンコ–ル	Square Enix	MUG	6264日元
24日	交响旋律 最终幻想 谢幕（e商店下载）	シアトリズム ファイナルファンタジ– カ–テンコ–ル	Square Enix	MUG	4799日元
24日	冒险岛 命运少女	メイプルスト–リ– 运命の少女	Nexon	A・RPG	4620日元
24日	环球旅行 拓麻歌子	ぐるぐるたまごっち！	BNGI	ETC	5119日元
29日	超凡蜘蛛侠2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	ACT	29.99美元
30日	热血魔法物语	热血魔法物语	Arc System Works	类型未定	966日元
		2014年5月			
1日	岛屿之日	IslandDays	Klon	AVG	6480日元
1日	马里奥高尔夫 世界巡回赛	マリオゴルフ ワ–ルド ツア–	Nintendo	SPG	4936日元
1日	马里奥高尔夫 世界巡回赛（e商店下载）	マリオゴルフ ワ–ルド ツア–	Nintendo	SPG	4936日元
2日	马里奥高尔夫 世界巡回赛	Mario Golf: World Tour	Nintendo	SPG	39.99美元
22日	世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战	ワ–ルド サッカ– ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战	Konami	SPG	5119日元
22日	世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战（e商店下载）	ワ–ルド サッカ– ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战	Konami	SPG	4579日元
29日	超级索尼子育成计划	ソニプロ	Image Epoch	SLG	6458日元
29日	超级索尼子育成计划（e商店下载）	ソニプロ	Image Epoch	SLG	5759日元
		2014年6月			
5日	卡片战斗先导者 锁定胜利	カ–ドファイト！！ ヴァンガ–ド ロック オン ビクトリ–！！	Furyu	TAB	5378日元
5日	卡片战斗先导者 锁定胜利（e商店下载）	カ–ドファイト！！ ヴァンガ–ド ロック オン ビクトリ–！！	Furyu	TAB	5122日元
5日	Persona Q 暗影迷宫	ペルソナQ シャド ウ オブ ザ ラビ リンス	Atlus	RPG	7538日元
19日	吃豆人世界	パックワ–ルド	BNGI	ACT	5119日元
19日	吃豆人世界（e商店下载）	パックワ–ルド	BNGI	ACT	5119日元
		2014年7月			
17日	高达 挑战三世代SP	ガンダムトライエイジSP	BNGI	TAB	5974日元
17日	滨虎 浓烟世界	ハマトラ Look at Smoking World	Furyu	RPG	6458日元



自然法则

4.3 ◆角川Games◆S・RPG◆6458日元 PSV 期待度 A



首先让我们期待这是最后一次延期。本作是一款要素丰富的战棋游戏，玩家能以3种视角操作单位在精细的立体场景中移动，活用各种地形与敌方博弈。整个游戏流程中能取得的稀少矿物总量恒定，该矿物是施放魔法的必备消耗品，有计划地使用稀少矿物将令游戏极具策略性。



蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星

4.10 ◆BNGI◆ACT◆4977日元 3DS 期待度 A



《蜡笔小新》21部电影作品总动员！来自各部电影中的角色们齐聚春日部町，为玩家带来捧腹而又感动的游戏体验。玩家要操作小新在小镇里四处替人们解决困扰，积累导演点数后升级，从而使用各种导演技能，拍出电影中的各式名场面。前作大受好评的“动画动作”大幅进化，角色语音也几乎持续全程。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年4月			
3日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川Games	S・RPG	6458日元
3日	自然法则（PS商店下载）	NAtURAL DOCtRINE	角川Games	S・RPG	5800日元
3日	虹月（PS商店下载）	レインボ−ム−ン	Eastasiasoft	S・RPG	1500日元
10日	第3次超级机器人大战Z 时狱篇	第3次ス−パ−ロボット大战Z 时狱篇	BNGI	S・RPG	7689日元
10日	第3次超级机器人大战Z 时狱篇（PS商店下载）	第3次ス−パ−ロボット大战Z 时狱篇	BNGI	S・RPG	7690日元
10日	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	RPG	7344日元
10日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	5pb.	AVG	7344日元
10日	我们没有翅膀（PS商店下载）	俺たちに翼はない	5pb.	AVG	6480日元
24日	刀剑神域 虚空碎片	ソ−ドア−ト・オンライン ホロウ・フラグメント	BNGI	RPG	6853日元
24日	忍乳负重 闪乱神乐 本体包B（PS商店下载）	デカ盛り 闪乱カグラ 本体パックB	Marvelous AQL	ACT	2500日元
24日	现在就想告诉哥哥，我是妹妹！	いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい！	Fairys	AVG	6458日元
24日	现在就想告诉哥哥，我是妹妹！（PS商店下载）	いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい！	Fairys	AVG	5799日元
24日	苍翼默示录 刻之幻影	ブレイブル− クロノファンタズマ	Arc System Works	FTG	6264日元
24日	苍翼默示录 刻之幻影（PS商店下载）	ブレイブル− クロノファンタズマ	Arc System Works	FTG	5799日元
		2014年5月			
15日	战神 合集	ゴッド・オブ・ウォ− コレクション	SCE	ACT	4104日元
15日	战神 合集（PS商店下载）	ゴッド・オブ・ウォ− コレクション	SCE	ACT	3024日元
15日	限界凸记 萌录编年史	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	7344日元
15日	限界凸记 萌录编年史（PS商店下载）	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	6480日元
22日	失忆症 世界	アムネシア ワ−ルド	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心	超女神信仰 ノワ−ル 激神ブラックハ−ト	Compile Heart	S・RPG	7344日元
29日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心（PS商店下载）	超女神信仰 ノワ−ル 激神ブラックハ−ト	Compile Heart	S・RPG	6480日元
29日	圣灵之心3 爱意满满	アルカナハ−ト3 LOVE MAX	Arc System Works	FTG	7344日元
29日	圣灵之心3 爱意满满（PS商店下载）	アルカナハ−ト3 LOVE MAX	Arc System Works	FTG	7344日元
29日	姐恋物语续 加强版	もっと姉、ちゃんとしようよっ！＋PLUS	Revolution	AVG	7344日元
29日	姐恋物语续 加强版（PS商店下载）	もっと姉、ちゃんとしようよっ！＋PLUS	Revolution	AVG	5658日元
29日	英雄战姬	英雄*战姬	5pb.	SLG	7344日元
29日	英雄战姬（PS商店下载）	英雄*战姬	5pb.	SLG	6480日元
29日	信长之野望 创造	信长の野望 创造	Koei Tecmo Games	SLG	8424日元
29日	信长之野望 创造（PS商店下载）	信长の野望 创造	Koei Tecmo Games	SLG	7302日元
		2014年6月			
12日	英雄传说 碧之轨迹 进化版	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	6264日元
12日	英雄传说 碧之轨迹 进化版（PS商店下载）	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	5184日元

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年4月			
3日	命运奇妙物语	Rewrite	Prototype	AVG	6090日元
24日	黑雪公主	黑雪姬～スノウ・ブラック～	QuinRose	AVG	6480日元
24日	时空再生	クロノスタシア	Idea Factory	AVG	6264日元
		2014年内			
27日	金色琴弦3 另一片天空 天音学园篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学园	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元

近期焦点



第3次超级机器人大战Z 时狱篇

期待度 **S**

4.10 ◆BNGI◆S・RPG◆7689日元 PSV



“《超级机器人大战Z》系列”的最新作，同时也是系列的最后一章，和《第2次机战Z》一样由两部构成，本作是其中的第一部。参战作品方面新增《新世纪福音战士 新剧场版》和“《全金属狂潮》系列”等新成员，阵容相当豪华。本作的初回版还附送初代《机战》的重制版，让玩家在高清机上重温当年的经典。





魔都红色幽击队

期待度 **A**

4.10 ◆Arc System Works◆RPG◆7344日元 PSV







本作是“学园青年传奇系列”最新作，作曲与画师均是系列玩家熟悉的原班人马。原本的“感情入力系统”升级为“五感入力系统”，在对话中给了玩家更多的可能性。游戏的战斗系统十分有趣，以看不见的敌人“幽灵”为对手，玩家必须如同下棋般预测敌人的行动来进行攻击。

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

Persona Q 暗影迷宫	蓝色雷霆
万亿魔坏神	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星
魔都红色幽击队	交响旋律 最终幻想 谢幕
自由之战	灵魂命运
英雄战姬	









新作特搜队

暗魂献祭Delta	口袋妖怪战斗方块
英雄银行	耀西新岛
JUMP全明星 胜利之战	





劲作直击

战国无双4



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《英雄银行》演示视频最后的战斗中，小编获得了哪个等级的评价？

A.S评价　　B.A评价　　C.B评价



PSV硬壳包 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2014年5月1日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第222辑上公布，敬请关注。

（非特等奖奖品均为参考图，颜色以实物为准）

特等奖



1名 任天堂俱乐部卡比零钱包

二等奖





1名 3DS LL硬壳包



1名 PSV硬壳包

幸运奖



1名 16合一卡盒

1名 海贼王主机海绵包

1名 3DS LL金属伸缩触控笔4支装

《掌机王SP》第218辑中奖名单

特等奖1名：任天堂俱乐部卡比零钱包

温州市	刘溪

二等奖2名：掌机硬壳包

承德市	丁承俊
汉中市	张毅

幸运奖3名：掌机周边

玉林市	陈海松
天津市	牛佳琳
廊坊市	谭翌晨

《掌机王SP》第218辑DVD问答—中奖名单



3名

PSV硬壳包

韶关市	陈铭智
北京市	王云龙
北京市	张剑

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net